RPGAMER: ROZWALAMY FINAL FANTASY IX • TIPSY DO GIER NA PS2

PlayStation • Dreamcast • PS2 • Nintendo 64 • GameBoy

neo PLUS

STYCZEŃ 2001 (01/2001) CENA 6.42 ZŁ

28

RECENZJE I OPISY

BLADE
THE MUMMY
SHENMUE
R2R ROUND 2

PS2

DRUGA PORCJA RECENZJI GIER NA PLAYSTATION 2

Tekken Tag Tournament • Fantavision
Time Splitters • Orphen • Ridge Racer V
ISS • R/C Revenge Pro • Gradius 3 i 4

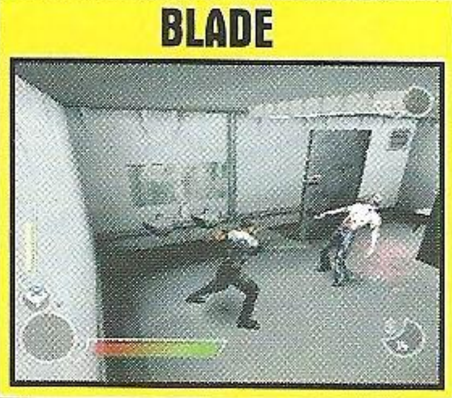
CAŁE TONY NOWOŚCI!

Sonic Shuffle • Chicken Run • ISS 2000 • Jet Grind Radio • The Grinch
Księga Dżungli • Bugs Bunny & Taz • WWF Smackdown 2 • Cannon Spike
Sheep • Pokemon Snap • 007 Racing • Emperor's New Groove • ESPN NBA2night

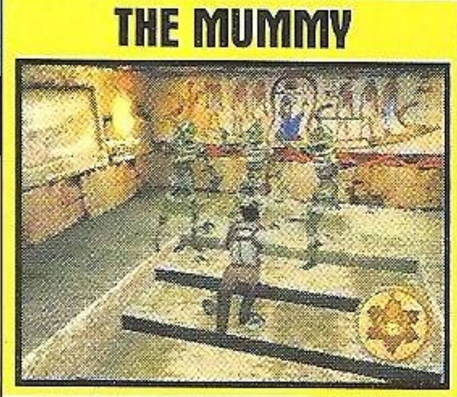
HOT!

SHENMUE

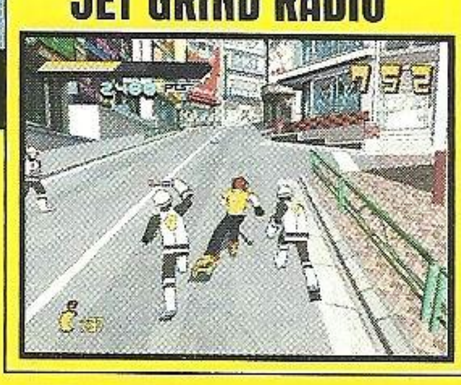
BLADE



THE MUMMY



JET GRIND RADIO



INDEPENDENT PRESS
9 771505 820011 01
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

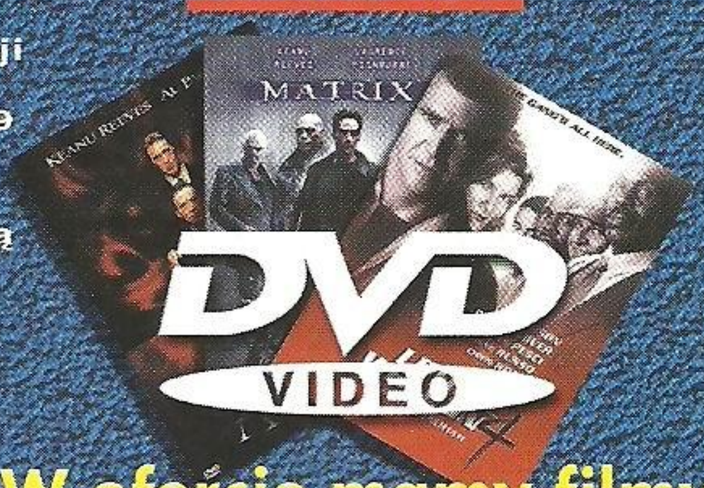
SOFTBOX

tel. (022) 865 35 50

Codziennie: 10^{00}-18^{00}

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki

UWAGA!!!



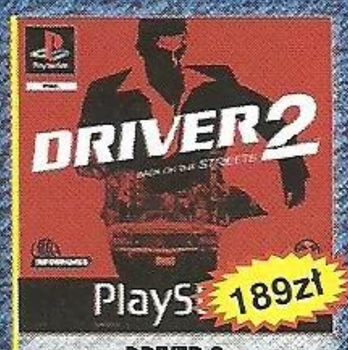
W ofercie mamy filmy na DVD

www.softbox.pl

Prowadzimy Sprzedaż ratalną

BLADE

MEDAL OF HONOR 2

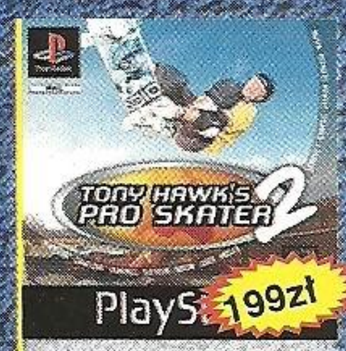


DRIVER 2

TOMB RAIDER 5

FIFA 2001

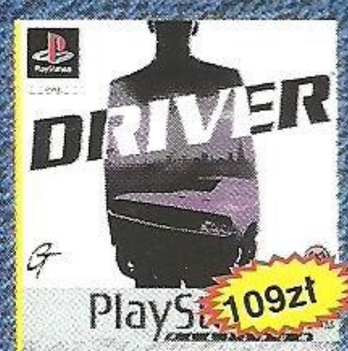
CRASH BASH



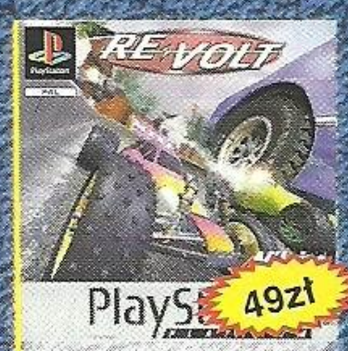
TONY HAWK'S 2

GRAN TURISMO 2

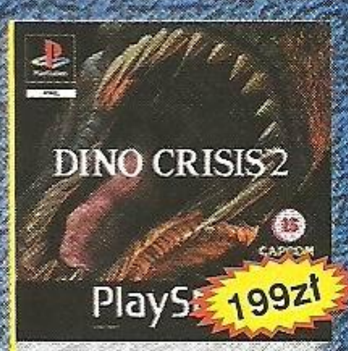
FINAL FANTASY VIII



DRIVER



REVOLT

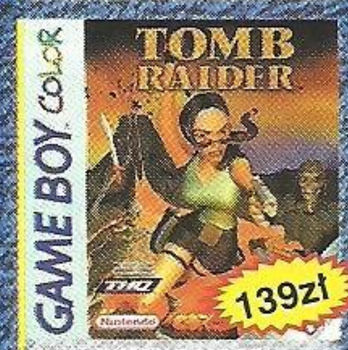


DINO CRISIS 2

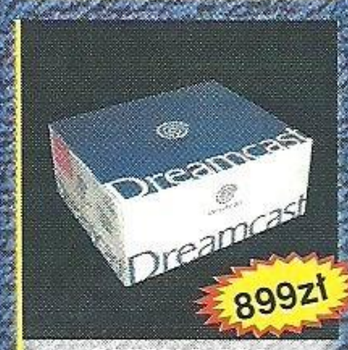
GAMEBOY

POKEMON GOLD

BOMBERMAN

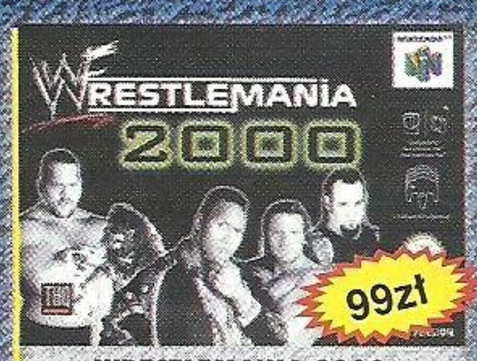


TOMB RAIDER



KONSOLA+GRA

HIDDEN & DANGEROUS

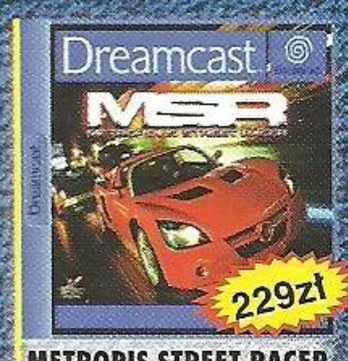


WRESTLEMANIA 2000

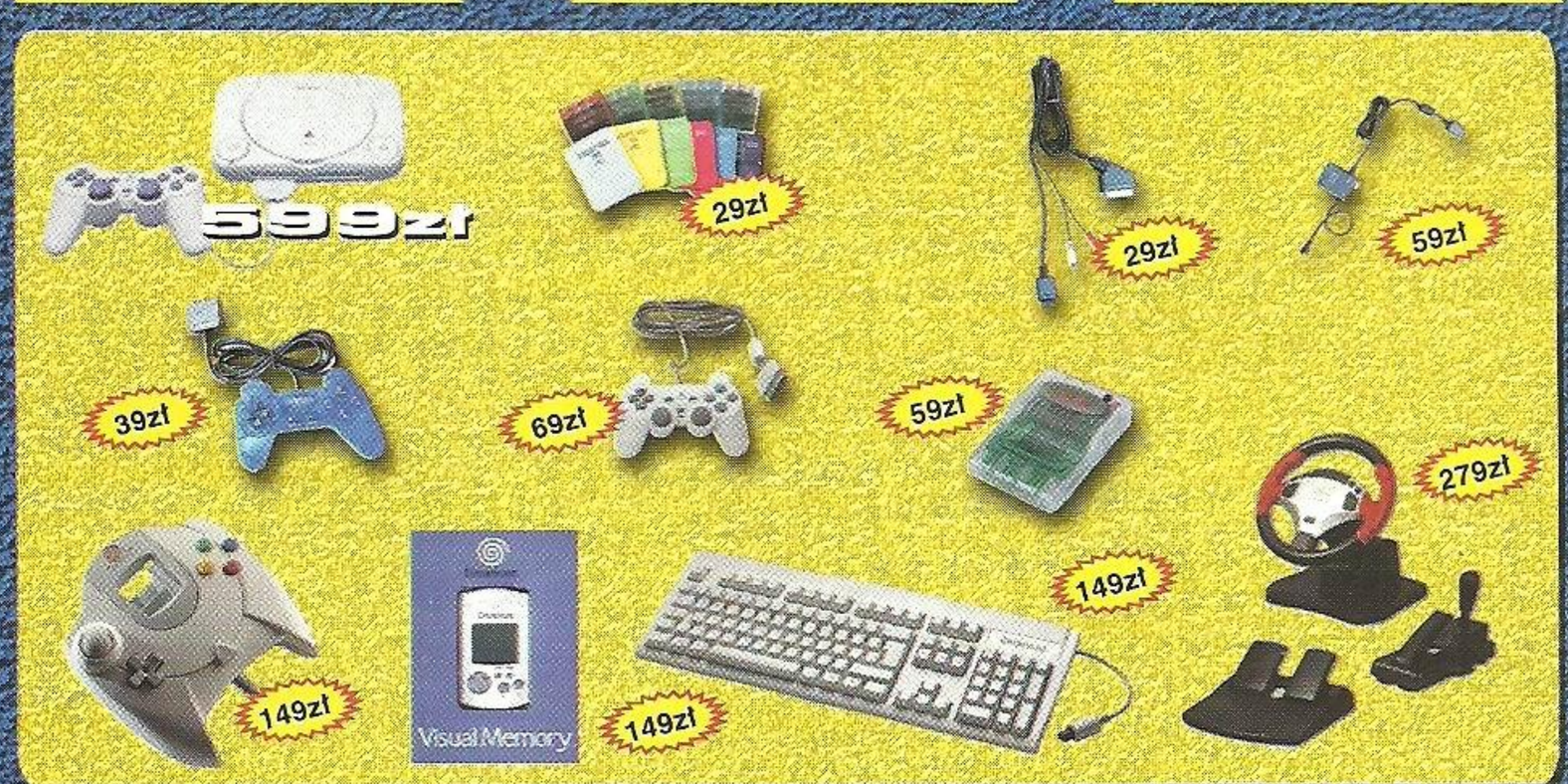
007 WORLD IS NOT ENOUGH

ZELDA 2

F355 CHALLENGE



METROPIS STREET RACER



TOMB RAIDER 5

SILENT SCOPE

SHENMUE

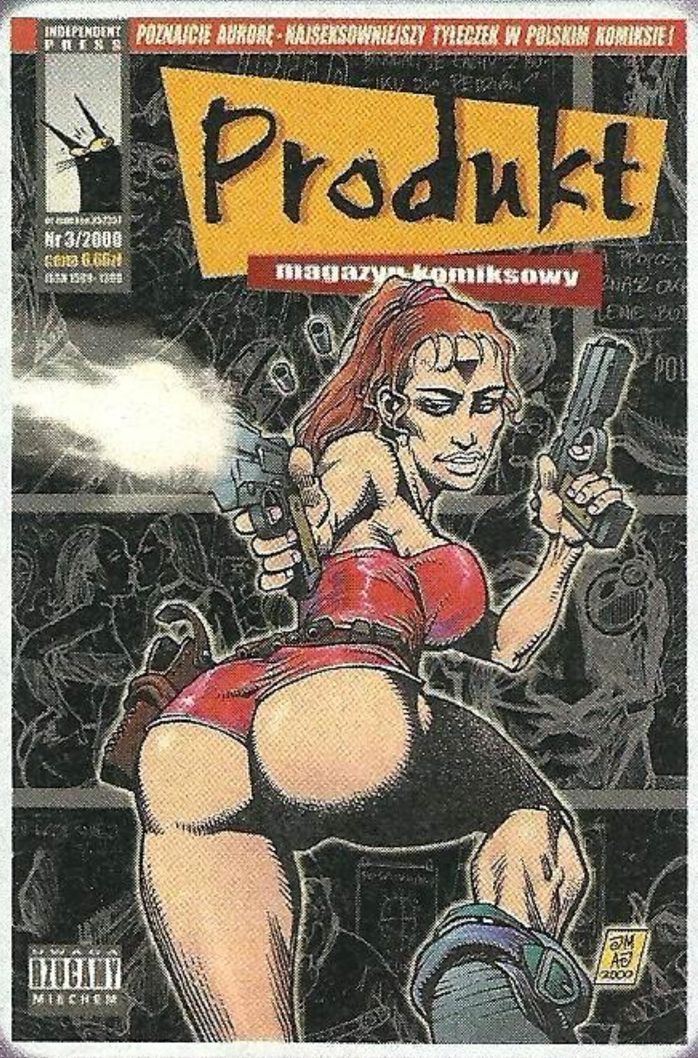
QUAKE III ARENA

PS 2 + MATRIX + DUAL

... i inne produkty zawsze w dobrych cenach !!!

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY CEN

NAJLEPSZE KOMIKSY NAJLEPSZYCH POLSKICH AUTORÓW



CZWARTY NUMER JESZCZE DO KUPIENIA!

A W NIM: OSIEDLE SWOBODA, AURORA, ZDZICHU I WUJAS, BIEGUNKA I INNE BAJERY.

UWAGA RZUCAMY MIĘCHEM

Produkt

magazyn komiksowy

KULTOWE KOMIKSY
PUBLICYSTYKA
RECENZJE
NIUSY
GALERIA
PRODUKTYWNYCH

JUŻ WKRÓTCE PRODUKT #5

SPOTKASZ TAM TEGO KOLEŻKĘ!

BĄDŹ OSTROŻNY!

YAPONCHICK
GFX BY KURT

NEO PLUS

nr 28 styczeń
(01/2001)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Grzegorz Oleksiuk
Tomek Rejdych
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Casanova z Muranowa

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
banan@neoplus.com.pl

www
www.neoplus.com.pl

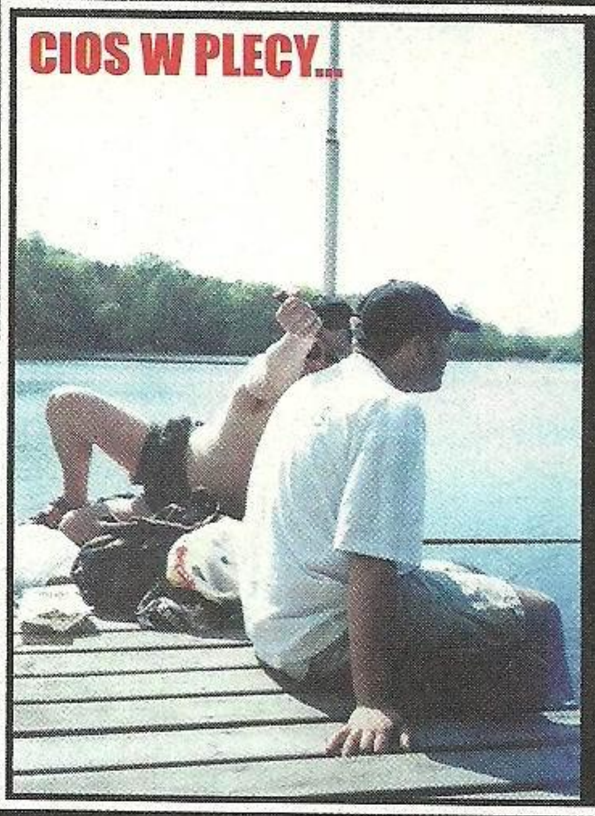
Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 654-15-32
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetz:
MANAU za Panique Celtique, Łukasz Szmyd za umiejętności, Vincent za szkołę SC Astarothem.
Fucks:
Osoby odpowiedzialne za przygotowani ustawy o wprowadzeniu podatku Vat 7 na pisma. Nie za podatek. Za całkow chaos informacyjny.



CIOS W PLECY...

Mamy VAT
Po wizycie w Izbie Wydawców, siedemnastu telefonach do Ministerstwa Finansów oraz dwóch do lokalnych Urzędów Skarbowych wciąż nie udało się nam ustalić na jakich dokładnie zasadach będzie uregulowana sprawa wprowadzenia podatku Vat na prasę. Z tej przyczyny jesteśmy zmuszeni podnieść cenę N+ o dokładnie siedem procent w stosunku do dotychczasowej ceny naszego pisma. Bardzo nam z tego powodu przykro - ale innego wyjścia po prostu nie ma. Od początku nowego roku wszystkie pism na rynku będą zmuszone zastosować jakieś środki związane z wprowadzeniem podatku Vat. Ze wszystkich możliwości - pozostawienie ceny pisma przy jednoczesnym zmniejszeniu liczby stron, znaczne podniesienie ceny i liczby stron - wybraliśmy tę z pozostaniem przy obecnej liczbie stron i podniesieniu ceny o podatek.

BiG [Banan i Gulash]

PS2 w Polsce
i 8 nowych recenzji

Kulisy polskiej premiery PS2 - cena i pierwsze dane. Także 8 nowych recenzji anglojęzycznych gier - w tym TEKKEN TAG TOURNAMENT i SHENMUE!

strony 6 i od 24

Shenmue

Wreszcie jest! Recenzja i poradnik do tej megaprodukcji na Dreamcasta tylko tu i teraz. Nie przegapcie tej pozycji!

strony 56 i 72

Reklama, reklama...

Reklamy gier video to w naszym kraju w dalszym ciągu rzadkość. Jak to wygląda na zachodzie, który tak staramy się przecież dogonić? Banan pokazuje je i zdradza kulisy ich powstawania...

str 28-31

PORADNIKI

Oprócz fantastycznego poradnika do SHENMUE mamy jeszcze ciosy i postacie do READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2, a także pełne i kompletne opisy przejście dwóch przygodówek na PlayStation: THE MUMMY i BLADE. Grajcie!

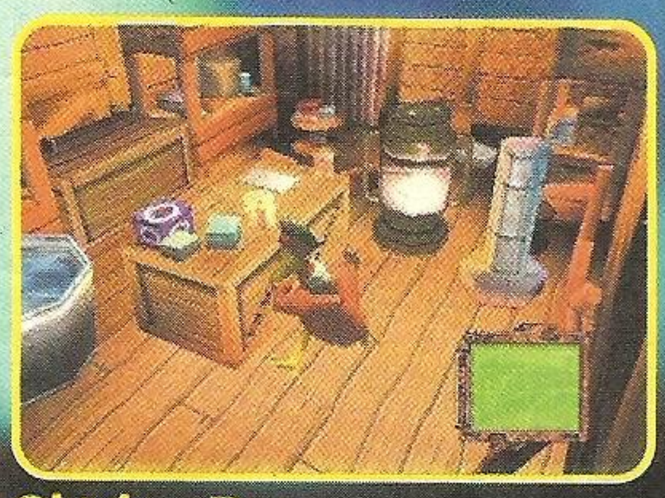
str 72-83

Tekken Tag Tournament **str. 36**

Legenda powraca, a zmierzy się z nią Marcellus...

Shenmue **str. 56**

Wreszcie mamy najbardziej oczekiwaną grę na Dreamcasta! Czy Yu Suzuki dostarczył? Sprawdza Banan...

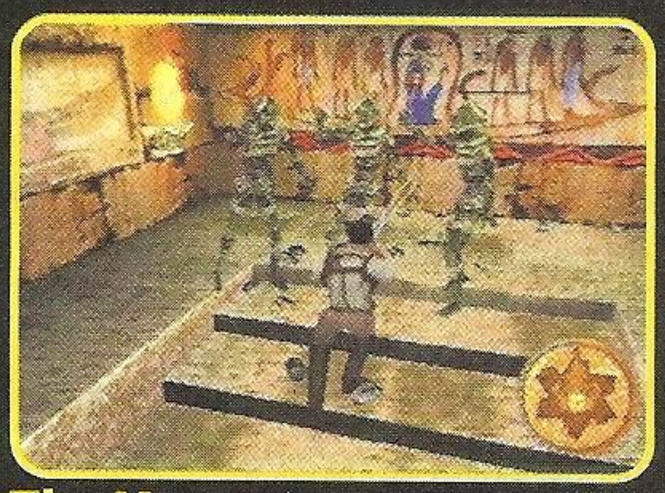


Chicken Run **str. 53**

Adaptacja kinowego filmu przerodziła się w hit! Zobaczcie dlaczego Grabarz nazywa tę grę CHICKEN GEAR SOLID...

BLADE **- str 64**

Wesley Snipes w roli półwampira i pogromcy plugastwa. O.G. wpycha Stevena Dorffa z powrotem do grobu.



The Mummy **- str. 69**

Niedawno oglądaliśmy fajny film, ale teraz czas wziąć spluwę we własne ręce. Flik wykańcza Imhotepa.

importy

GUILTY GEAR X 26
SNOWBOARD HEAVEN 25

raport

FANTAVISION 42
GRADIUS 3 I 4 42
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 35
ORPHEN: SCION OF SORCERY 34
R/C REVENGE PRO 42
RIDGE RACER V 33
TEKKEN TAG TOURNAMENT 36
TIMESPLITTERS 32

recenzje

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH 61
007 RACING 46
ACTION MAN: DESTRUCTION X 41
BLADE 64
BLUES BROTHERS 2000 45
BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS 55
CANNON SPIKE 58
CASPER: FRIENDS AROUND THE WORLD 38
CHICKEN RUN 53
DONALD DUCK: QUACK ATTACK 54
DINO CRISIS DC 42
DUKES OF HAZZARD 2 39
EMPEROR'S NEW GROOVE 60
ETERNAL EYES 41
ESPN NBA 2NIGHT 41
FREESTYLE MOTOCROSS 39
GUNDAM BATTLE ASSAULT 39
HARVEST MOON: BACK TO NATURE 66
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000 48
JET GRIND RADIO 61
JUNGLE BOOK 62
MEGAMAN LEGENDS 2 54
MICKEY SPEEDWAY USA 45
MORT THE CHICKEN 39
MUPPET MONSTER ADVENTURE 65
NASCAR HEAT 40
NCAA FINAL FOUR 2001 40
PLAYER MANAGER 2001 38
POKEMON SNAP 63
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 38
RESIDENT EVIL 3 DC 42
SHENMUE 56
SHEEP 67
SONIC SHUFFLE 47
THE GRINCH 68
THE MUMMY 69
TIGER WOODS 2001 40
TONKA SPACE STATION 40
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001 40
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 40
WCW BACKSTAGE ASSAULT 39
WOODY WOODPECKER RACING 46
WWF SMACKDOWN 2 59

help!

BLADE 78
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 76
SHENMUE 72
THE MUMMY 80
TIPS & TRICKS 84

redakcja

ARCADIA 88
ARCHIWALIA 93
COOL STUPH 98
FAQ 94
GAWĘDY PO FAI 89
POCKET 70
PRENUMERATA 91
RPGAMER 86

PS2

Dreamcast

NEWS

PS2 w Europie i w Polsce!

Za nami europejska premiera PS2. Wbrew zapowiedziom do Europy trafiło około 400 tysięcy kosnol, które właściwie błyskawicznie wyprzedano w każdym możliwym miejscu. Na zachodzie tworzy się społeczne kolejki, są zapisy, a konsol na razie nie ma. Choć szykują się kolejne dostawy. Oto pierwsza piątka najlepiej sprzedających się w Europie gier w pierwszym tygodniu po premierze:
1. TEKKEN TAG TOURNAMENT
2. TIMESPLITTERS
3. SSX
4. FIFA 2001
5. RIDGE RACER V

Europejski zestaw, w skład którego wchodzą: konsola, joypad, kabelek AV, przejściówka na eurozłącze, instrukcja oraz demo-dysk.

Jedyną różnica w wyglądzie pomiędzy europejską a japońską konsolą jest miejsce na twardy dysk z tyłu konsoli. Przeprowadziliśmy mały eksperyment - PeCetowy twardziel mieści się bez trudu.

PS2 W POLSCE

Sugerowana przez Sony Poland cena detaliczna PlayStation 2 to... 2699 złotych! Przecież to kosmiczne pieniądze. Przypomnimy tylko, że w USA konsola kosztuje 299 dolarów. Właściciele sklepów w naszym kraju narzekają jednak, że przy tej cenie rabat udzialany im przez dystrybutora jest bardzo niski.
Na przykład w Warszawie w sklepach Empik oraz MediaMarkt można stać się szczęśliwym posiadaczem PS2 za jedyne 2999 złotych. Naniższa cena, jaką udało nam się znaleźć to cena pochodząca z giełdy komputerowej - około 2200-2300 złotych.
Jednak niespodziewanie szaleństwo na PS2 chwilowo ustało. W chwili, gdy piszę te słowa (11.12.2000) konsole nie sprzedają się najlepiej, a powodem tego jest oczywiście wysoka cena urządzenia.

PRZEKLEŃSTWO EUROPY

Japońska konsola PS2 pod względem odtwarzania DVD nie była odpowiednio zabezpieczona - umożliwiała przegrywanie filmów z płyt na kasety VHS, a także na obejście zabezpieczeń regionalnych i odtwarzanie filmów amerykańskich. Sony Europe postarało się, aby nie powtórzyć błędów Japońskich kolegów i zafundowało nam piękne zabezpieczenie - filmy można odtwarzać jedynie za pośrednictwem kabelka chinch lub specjalnego, firmowego kabla s-video. Tak więc niestety:
a) Podłączenie konsoli do telewizora przez kabelek chinch daje obraz o słabej jakości, niegodny DVD.
b)Podłączenie do telewizora kabelka SCART zakończonego eurozłączem daje zielony obraz - to właśnie zabezpieczenie.
Tak więc aby cieszyć się wysoką jakością obrazu (a o to przecież chodzi!) trzeba zaopatrzyć się do gier w kabelek SCART, a do filmów DVD w kabelek S-VIDEO. Może nie byłoby w tym nic tak strasznego, gdyby nie fakt, że...

AKCESORIA I SOFT

...kabli S-VIDEO brak. Kart pamięci 8MB do PS2 - brak. Joypadów Dual Shock 2 - brak. MultiTap 2 - brak. Podstawki do PS2 - brak. RFU Adapter - brak. To dane z najświeższego katalogu Sony - nie możemy więc podać nawet cen, bo nie są jeszcze ustalone. Kiedy będą - nie wiadomo. Szok.
Jak można było przypuszczać, zamiast obiecywanych 32 gier na starcie konsoli pojawiło się 16. Są to: TTT, RRV, WILD WILD RACING, TIMESPLITTERS, READY 2 RUMBLE 2, FANTAVISION, SILENT SCOPE, ISS, GRADIUS III i IV, NHL 2001, FIFA 2001, SSX, DYNASTY WARRIORS 2, AQUAQUA i FANTAVISION. Reszta z zapowiedzianych tytułów ma systematycznie pojawiać w grudniu i styczniu.
Na polskim rynku oficjalnym pojawiło się do tej pory 7 gier: Sony Poland wprowadziło do sprzedaży FANTAVISION, TEKKEN TAG TOURNAMENT oraz RIDGE RACER. IM Group zaatakowało z FIFA 2001, NHL 2001, SSX oraz F1 2001. Na dniach ofertę Activision i Ubi Soft wprowadzi firma LEM.

NIEOFICJALNIE I PO CICHU

Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że legalnie na rynek trafiło 8 tysięcy konsol, które zostały wykupione przez dealerów i sieci handlowe praktycznie w dniu dostawy. Planowana obniżka ceny konsol nie nastąpi prawdopodobnie wcześniej niż w marcu 200. Cena konsoli zmaleje o około 300-400 złotych. Pamiętajcie jednak, że są to niepotwierdzone informacje.

TERAZ POLSKA?

Przy takiej cenie konsoli szanse powtórzenia przez PS2 sukcesu PSX'a w naszym kraju oceniamy, niestety, na znikome. Zobaczymy, co przyniesie czas.

Polską premierę PlayStation 2 poprzedziła specjalna impreza dla dziennikarzy i dealerów, na której nie mogło nas zabraknąć. Było superancko.

CO MÓWI SONY POLAND

Na nasze pytania odpowiedział pan Dariusz Słomka, przedstawiciel firmy Sony Poland sp. z o. o.

N+> Dlaczego PS2 kosztuje w Polsce 2699 zł? I czy nie obawiacie się, że tak wysoka cena może zniechęcić graczy, którzy nie byli przygotowani na tak wysoki koszt?

Dariusz Słomka: Sugerowana cena detaliczna w wysokości 2699 zł jest wypadkową kilku czynników. Przede wszystkim są to różnego rodzaju opłaty i podatki. Konsole podlegają bowiem opłactom granicznym, a także podatkowi VAT, który w Polsce jest wyższy niż w krajach Uni Europejskiej.

N+> Czy i kiedy przewidywana jest obniżka konsoli?

DS: Oczywiście robimy wszystko aby ta cena była jak najniższa. Zostanie więc ona obniżona tak szybko, jak będzie to możliwe.

N+> Jeżeli jest przewidywana, to o ile spadnie cena w ciągu kilku najbliższych miesięcy?

DS: Trudno jest stwierdzić jak będzie kształtować się cena PlayStation 2 za kilka miesięcy.

N+> Ile egzemplarzy trafi do Polski do końca 2000 roku i jak będą wyglądały dostawy konsol w przyszłym roku?

DS: W grudniu trafi do Polski kilka tysięcy konsol. W pierwszym kwartale przyszłego roku liczba ta będzie wynosić kikanaście tysięcy.

N+>Czy nie obawiacie się, że wysoka cena konsoli w Polsce przyczyni się do zwiększenia strumienia konsol płynących do Polski nielegalnie, np. z Niemiec?

DS: Nie, w Niemczech również nie ma ich wiele.

PLAYSTATION 2 DEVIL MAY CRY

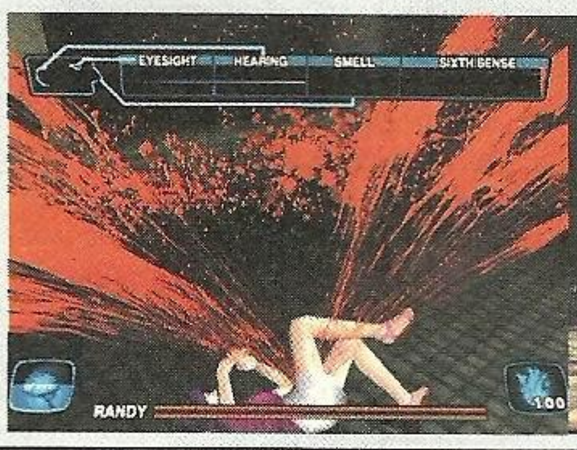
Diabeł może zapłakać

Na razie widzieliśmy jedynie dynamiczny filmik zmontowany z fragmentów animacji oraz samej gry w akcji. I już kochamy najnowszą produkcję Capcom.
Capcom nieczęsto atakuje z jakimś nowym, nie nawiązującym do ich wcześniejszych produkcji, pomysłem. Stosując praktykę inżyniera Mamonia, któremu podobają się tylko te piosenki, które słyszał, Capcomerzy polegają w większości na grach będących częścią jednego z wykreowanych przez nich światów. Tym razem jednak poszli w innym kierunku. Tworząc grę, która wygląda na gatunkowego pobratymca NIGHMARE CREATURES, tylko ze znacznie lepszą grafiką, fantastyczną animacją głównego bohatera (przewroty, wyskoki itd.) i paroma bardzo spektakularnymi akcjami.
Z tego co widzieliśmy wynika, że główny bohater gry to pół-człowiek, pół-demon zajmujący się zwalczaniem z gruntu złych istot. Styl, w którym dokonuje dzieła zniszczenia napawałby Johnny'ego Woo prawdziwą dumą. Białowłosy heros pruje z dwóch trzymanych niedbale pistoletów. Ale w jaki sposób! Najpierw strzela do przodu, potem kamera objeżdża go dookoła i pokazuje jak zdejmuje cele, za plecami, dalej następuje kolejny zwrot tułowia i kładzie ogień na wrogów z boku... Na plecach demonicznego wojownika wisi też miecz, dzięki czemu wygląda on jak nieco unowocześniona wersja Gatsu z BERSERKA. W pewnym momencie filmu zobaczyliśmy jak bohater posługuje się tym mało poręcznym żelastwem. Najłatwiej jest to podsumować pisząc o wiadrach krwi rozlewanych po całej okolicy. Demony padały niczym muchy.
W jednej z ostatnich sekwencji filmu, kiedy naprzeciwko naszego protagonisty stanął przypominający ogromnego kurczaka z piekła rodem demon, nasz bohater sam wyleciał w powietrze, po czym zmienił się w jakąś mroczną, niezbyt ludzką postać.
Zapowiada się kawał naprawdę świetnej (animacje bohatera) gry akcji na PS2. Jeżeli tylko gra nie pójdzie za bardzo w kierunku zupełnie pozbawionego fabuły NIGHTMARE CREATURES 2.

DREAMCAST ILLBLEED

Imprezka u Reynolds'ów...

Nie sądzę, aby ktokolwiek przy zdrowych zmysłach podjął się misji, do której stanęła lekkomyślna bohaterka najnowszej gry przygotowywanej na DeCeka przez firmę Climax.
Mike Reynolds to ekscentryk, który gotów jest zapłacić dowolnemu śmiałkowi kwotę miliona dolarów za spędzenie nocy w jego specjalnie na tę okoliczność przygotowanej posiadłości. No i przeżycie tej nocy.
Autorzy zarzekają się, iż ich gra będzie najstraszniejszą rzeczą jaka kiedykolwiek wyszła na konsole. Aby uwiarygodnić swój entuzjazm powiada się o bardzo ciekawych ujęciach kamery (gra będzie przedstawiała akcję głównie zza pleców bohaterki), która co jakiś czas będzie odchodziła od standardowego sposobu pokazywania akcji i spróbuje przedstawić jakieś bardziej niepokojące wydarzenia. Być może nawet będzie możliwość dowolnego ustawiania kamery...
Poza tym gra symulować będzie pracę czterech zmysłów - wzroku, słuchu, węchu i szóstego (czyli intuicji). Poprzez zastosowanie odpowiednich wskaźników gracze będą mogli kontrolować sygnały docierające do każdego z tych zmysłów - dzięki czemu sterowana przez nas postać będzie wspierała nasze pozatelewizorowe zmysły swoimi - wewnątrzkonsolowymi.



PLAYSTATION 2 CRASH BANDICOOT 4

Tak jest, kochani czytelnicy. Kurokrad ponownie wkroczy do akcji, tym razem na PlayStation 2. Niedawno firma Universal Studios za pośrednictwem Internetu zaprezentowała pierwszy zwiastun najnowszej części przygód Crasha. Gra prezentuje się bardzo dobrze, ale o jakichkolwiek nowych rozwiązaniach nie może być mowy (przynajmniej nie w oglądanym przez nas zwiastunie). Wyraźnie postawiono na stary, dobrze znany schemat - choć droga, po której porusza się Crash wygląda jakby na większą. Być może gra okaże się w pełni trójwymiarową platformówką, ale na te spekulacje jeszcze za wcześnie. Co ciekawe - zespół Naughty Dog nie ma z tą pozycją nic wspólnego, co może nie spodobać się fanom serii. Na pewno także i roboczy tytuł ulegnie zmianom.

Robin Hood
Defender of the Crown

Robin Hood odbierał bogatym i rozdawał biednym (chociaż niektórzy angielscy historycy twierdzą, że owszem - odbierał bogatym, ale druga część wyglądała nieco inaczej). Posiadacze Commodore'ów lub Amig mogą pamiętać starą i bardzo jarą grę DEFENDER OF THE CROWN. Następny w kolejce do tej strategicznej gry ma być PS2 oraz Xbox. Gra, podobnie jak jej leciwe siostry, będzie zawierała w sobie kilka elementów. Walki na miecze jeden na jednego, szturmów na zamki, brania udziału w licznych turniejach łuczniczych i nie tylko. A wszystko to w celu pokonania podstępnego księcia Jana, który starał się wykolegować króla Ryszarda walczącego na ziemi świętej w krucjatach. Swego czasu DEFENDER był jedną z najbardziej oryginalnych gier, jakie powstały - właśnie dzięki swym kilku, zupełnie odmiennym trybom rozgrywki. Zobaczymy jak z konwersją tak znakomitej gry poradzą sobie autorzy.

PLAYSTATION 2 METAL GEAR SOLID 2

Snake na tronie w podwójnej koronie

Na specjalnie zorganizowanym dla dziennikarzy w San Franciscko dniu otwartym Konami postanowiło zaprezentować wszystkie przygotowywane przez siebie produkty. Gwoździem programu okazała się nieoczekiwana prezentacja gry MGS2. Nie filmu. Nie animacji. Na oczach dziennikarzy przedstawiciel Konami sterował ruchami Snake'a i pokazywał jak gra sprawdza się na żywo. Nikt z gości nie miał okazji zagrać w grę, ale i tak byli pierwszymi, osobami z medialnego świata, które widziały grę w akcji. Co ciekawe, wraz z trafieniem do sprzedaży pełnej gry Z.O.E (początek przyszłego roku) trafi też interaktywne demo MGS2. To samo demo, tyle że w wersji angielskojęzycznej trafi na rynek z wersją amerykańską. Film ze Snake'em idącym w płaszczu przez most i przeskakującym przez barierkę aby w karkołomnym stylu wylądować na pokładzie przepływającego poniżej tankowca to, jak się okazuje, intro. Po zejściu na pokład Snake odnajduje Metal Gear Raya (mecha będącego niszczycielem mechów klasy Metal Gear), po czym jest świadkiem desantu radzieckich terrorystów przejmujących kontrolę nad transportem.
Okazuje się też, że Snake został wypatrzony prze Revolver Ocelota znajdującego się w helikopterze desantowym...

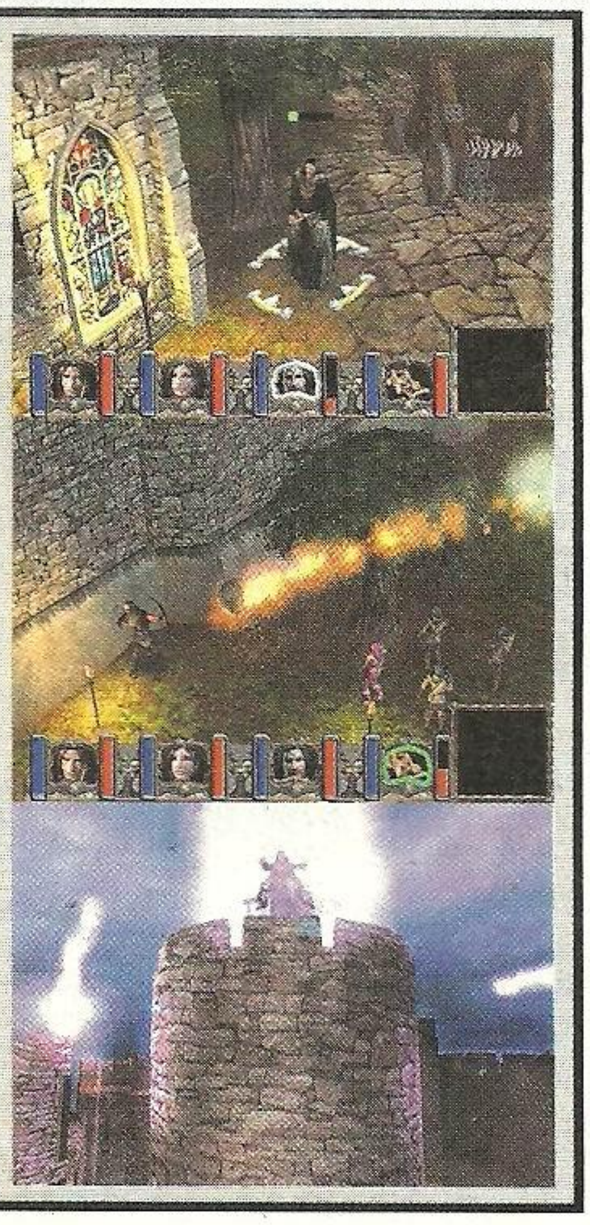
Chowanie się w kartonach po pomarańczach oraz wszędobylskie kamery już znamy. Nowością jest możliwość ukrycia się w szafce.

Noszenie śpiących jest zupełnie nowe. Warto wymienić także możliwość wyskakiwania na chwilę zza ściany i oddania kilku strzałów. ..

...a następnie powrót za róg (w stylu WINBACK) oraz - wreszcie - umiejętność przeskakiwania nad obiektami na drodze. Snake będzie skakał! No i strzelał do wszystkiego co się rusza...

PS 2 LEGION

Strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, rpg, przygodówka. Ambitne przedsięwzięcie, nie powiem. Legenda arturiańska jest wiecznie żywa i aż dziw bierze, że tak długo musieliśmy czekać na jakąś oryginalną pozycję z tego gatunku na konsolę nowej generacji.
Wcielając się w rolę Artura Pendragorna - legendarnego angielskiego króla, śledzimy fabułę oraz stajemy do walki w zaaranżowanych przez autora scenariusza misjach.
Ciekawym pomysłem jest sposób w jaki zrealizowane ma zostać dowodzenie poddanymi. Nasza rola ma polegać na wyznaczaniu ról czterem rycerzom, którzy w następstwie mają przekazywać nasze rozkazy znajdującym się pod nimi żołdakom. Walki mają rozgrywać się na wielkich polach. Podobno będą przypominały te z KESSENA. Tylko, że tutaj nie będzie filtra nałożonego na skutki starć. Czyli - ekran skąpie się w krwi toczących boje nieszczęśników.

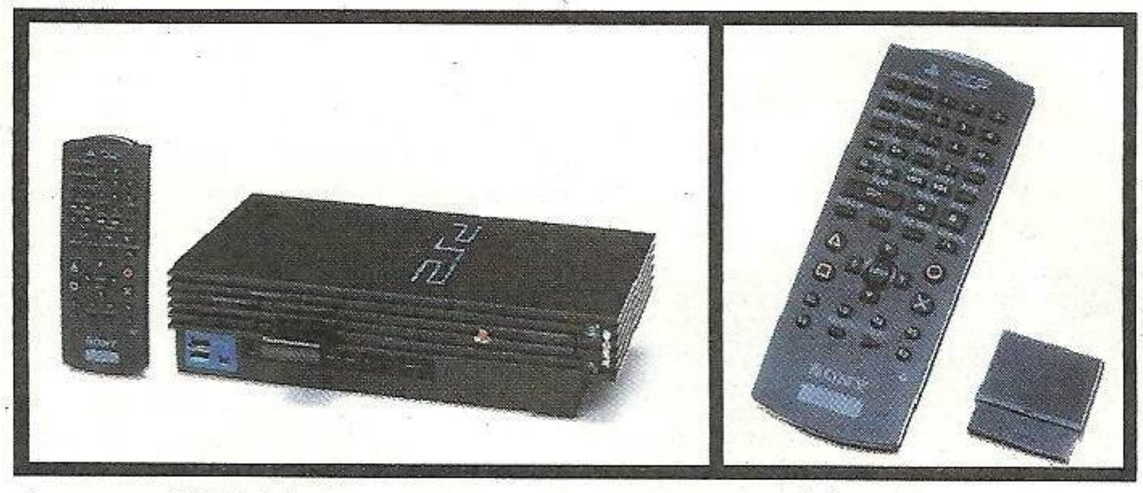


DREAMCAST AGARTHA

Amerykanie zaczynają dostrzegać coraz większy potencjał drzemiący w Europie z jej mrocznymi i przerażającymi (dla nich) miejscami. Takimi jak na przykład Rumunia. Już wiecie co się święci, prawda?
Akcja AGARTHY umieszczona została w roku 1929. Tytułowe miasteczko jest obdarzone dosyć dziwną właściwością - jest bramą pomiędzy tym światem, a innym. Ten drugi jest oczywiście światem przepełnionym takimi okropieństwami, że bałbym się ich tutaj opisywać, aby oszczędzić wam szaleństwa, które niechybnie ogarnęłoby was po ich przeczytaniu. No dobra. AGARTHA będzie survival horrorem, w którym pokierujemy losami odważnego młodzieńca - Kirka, zajmującego się sprawami paranormalnymi. Ponieważ na początku gry Agartha zostaje zniszczona w wyniku zaskakująco potężnego trzęsienia ziemi - Kirk wraz z kuzynką wyrusza aby ustalić co stało się z mieszkańcami. Co ciekawe, zaraz na początku gry będziemy mieli możliwość dokonania wyboru - czy chcemy dążyć do zamknięcia portalu służącego straszliwym monstrom do przechodzenia na nasz świat i podporządkowywania sobie ludzi, czy też może wręcz przeciwnie i chcemy pomóc bestiom zapanować nad dumną rasą homo sapiens. Bardzo kusząca perspektywa, nie uważacie?...

Nowy model PS2

W Japonii na podbój sklepów szykuje się nowy model konsoli PlayStation 2. Tym razem Sony zaproponuje użytkownikom komplet składający się z konsoli oraz swojego oficjalnego pilota do DVD. Konsola oznaczona symbolem SCPH-1800 nie będzie dłużej wyposażona standardowo w kartę pamięci - będzie ona sprzedawana osobno.
Wzorem amerykańskich i europejskich PeeSdwójek niezbędny do odtwarzania filmów DVD program będzie się teraz znajdował bezpośrednio w biosie konsoli. Będzie to nowa wersja drivera, pozwalająca na wykorzystanie bardziej zaawansowanych funkcji, choćby takich jak odtwarzanie filmów w zwolnionym tempie. Użytkownicy starszych modeli konsol będą mogli zakupić za



równowartość 30 dolarów sam pilot razem z płytką pozwalająca na wgranie nowych driverów DVD do konsoli. Spodziewamy się, że ten model konsoli niedługo pojawi się także i w Europie - zwłaszcza, że kosztuje dokładnie tyle samo, co porzedni.
Z innej beczki - piloty do DVD w PS2 dzaiałające z japońskimi konsolami nie działają w europejskich - sprawdźcie więc przed zakupem, czy aby na pewno wiecie, na co wydajecie pieniądze.

PLOTKI

Nieoficjalnie... ale ciekawie

■ Zespół odpowiedzialny wcześniej za obie części G-POLICE ciężko pracuje przy przeniesieniu serii na PlayStation 2. Gra być może ukaże się jeszcze w roku 2001 i ma być ,,czymś zupełnie nowym".

■ Co z BLEEMCASTEM? Ciekawie, ciekawie... W czeluściach sieci wyłowiliśmy ciekawą plotkę: w obliczu narastającej fali piractwa na Dreamcasta autorzy BLEEMCASTA zdecydowali się na drastyczny krok i... Zmieniają emulator tak, aby każdy z paków uruchamiał jak najmniej gier z PlayStation! Niektóre źródła podają, że BLEEMCAST ukaże się na 40 płytkach, a każda z nich będzie uruchamiać 10 gier z PSX'a, a jeszcze inne posuwają się do radykalnych stwierdzeń, że będzie osobny BLEEMCAST do każdej pojedyńczej gry na PSX! Jak będzie - czas pokaże. W każdym razie program jest już na ukończeniu...

■ Elektroniczym Sztukom tak spodobała się (zupełnie zasłużona zresztą) doskonała sprzedaż snowboardu SSX na PS2, że prace nad sequelem idą pełną parą. Gra ma ukazać sie już jesienią 2001 roku.

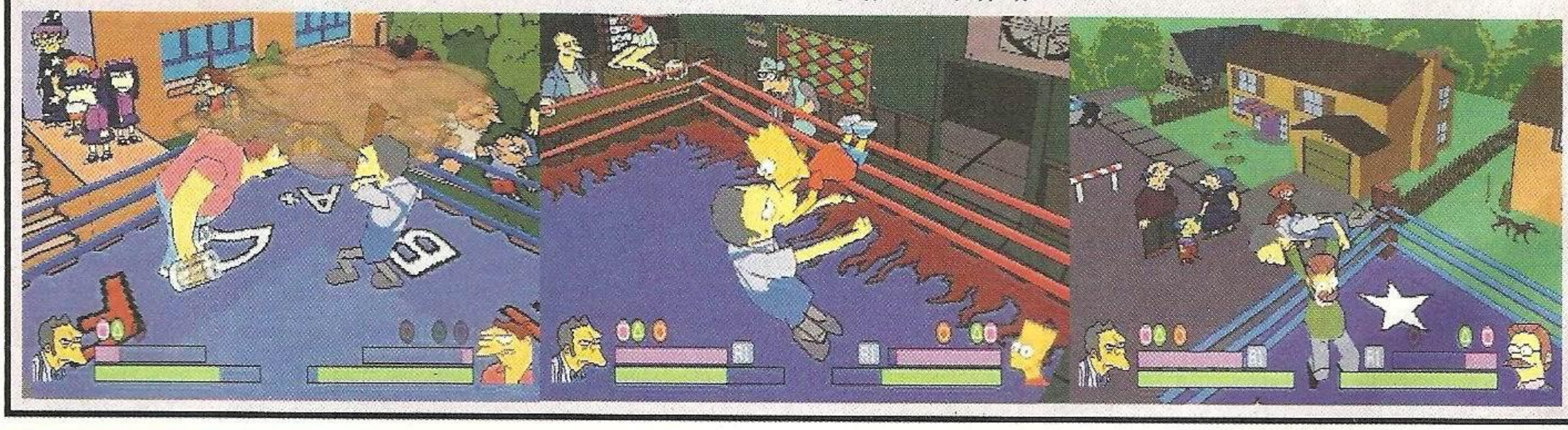
■ Wieści z Lucasarts. Termin ukazania się gry STAR WARS STARFIGHTER na PlayStation 2 został przesunięty na wiosnę 2001. Rewelacją jest zaś fakt, że przygodówka STAR WARS: OBI WAN nie ukaże się na PC, a jedynie na PlayStation 2!

PLAYSTATION **SIMPSONS WRESTLING**

Do ya smella what Bartman is cookin'?

Może za wcześnie jest ferować jakieś wyroki na temat wrestlingu z jedną z najciekawszych rodzin Ameryki, ale... A co mi tam. No więc - obawiam się, że SIMPSON'S WRESTLING będzie zasysać. Ok, ok. Spokojnie. Wiem, że w rubryce newsów mamy wypisywać tylko same obiektywne informacje, ale widzicie - ja już w tę grę grałem. Fakt - wersja nie była jeszcze skończona, ale już wiem czego możemy się po niej spodziewać.

22 bohaterów z serialu "The Simpsons", którego z jakichś przyczyn jednak nikt nie chce na dłużej w naszym kraju, w którym na przygody Złotopolskich i Klanowiczów zasiada razem kilkanaście milionów osób. Szkoda, że "Simpsonowie" jeszcze nie znaleźli odpowiedniej grupy odbiorców. No więc bohaterowie z serialu są. Oni nie zawodzą. Szkoda tylko, że gra trochę nie tego. Animacja zawodników nie jest ładna. Wiele brakuje jej do pełnych gracji ruchów postaci z serialu. Każdy z bohaterów ma po tych kilka ciosów zwykłych oraz specjalnych (aktywowanych w zależności odległości jaka dzieli nas od przeciwnika). Ale to nie wystarczy. Ciosy nie wchodzą w przeciwników tylko tak jakby koło nich, dźwięk jest bardzo ładny , ale ta gra nie przyjmie się u nas. Ba - może nawet zniechęcić graczy do tego serialu. Jeżeli pełna wersja okaże się świetnym tytułem - z przyjemnością wypluję te słowa.



Newsflash

■ Firma 3DFX, która wsławiła się produkcją dość dobrej serii akceleratorów 3D Voodoo do PeCetów ogłosiła, że z powodu słabych wyników finansowych zamierza wycofać się z produkcji własnych kart. Firma w dalszym ciągu będzie sprzedawać swoje chipy innym producentom. Zapytacie może co w tym takiego ciekawego? Otóż nie dalej jak pół roku temu 3DFX naraziło się posiadaczom konsol reklamując swoje urządzenia w zachodnich konsolowych pismach w dość agresywny i obraźliwy sposób (,,konsole są dla dzieci - zacznij grać na prawdę" i tak dalej). I dobrze im tak, frajerom. Po co było fikać.

■ Japoński termin wydania ZONE OF THE ENDERS - kolejnego przykładu geniuszu Hideo Kojimy na PlayStation 2 został przesunięty na marzec 2001. W pakiecie z grą znajdzie się grywalne demo METAL GEAR SOLID 2. Snake, czekamy...

■ Fox Interactive pracuje nad dwoma grami na PlayStation 2. Pierwszą z nich jest strzelanina fpp NO ONE LIVES FOREVER. Jest to gra szpiegowska, a jej akcja rozgrywa się w latach 60-tych. Drugą, o wiele bardziej interesującą nas pozycją jest ALIENS: COLONIAL MARINES - także shooter FPP. Vasquez. Hicks. Hudson. Wierzbowski. Czy trzeba dodawać coś więcej?

■ Gry powstają także i w kraju zwanym Nowa Zelandia! Firma Sidhe Interactive ogłosiła niedawno, że twardo pracuje nad grą DRUID KING na PS2 i Xbox. Ma to być RPG akcji, zbliżony do Nintendowskiej Zeldy.

■ Warthog - zespół odpowiedzialny za przeniesienie kosmicznej epopei STARLANCER na DC (recenzja za miesiąc) przyznał się niedawno, że pracuje nad trzema grami na PS2, jedną na Xbox, dwiema na GBA i kolejną pozycją na DC. Dużo, panie.

■ RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE to najnowsza pozycja Capcom z tej jakże kochanej przez wszystkich wersji. Będzie to rozbudowana, poprawiona i wzbogacona o przeróżne dodatki wersja niedawnego hitu z Dreamcasta. Gra ukaże się na PlayStation 2 i Dreamcasta 21 maja w Japonii, a do Europy ma trafić już w maju.

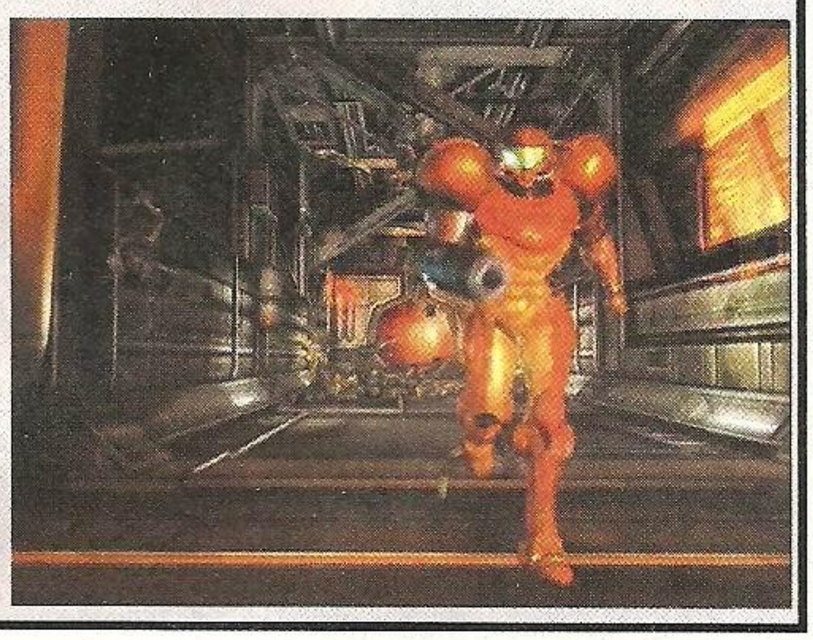
■ Infogrames zajeło się dystrybucją gier Square w Europie. Kwadratowi nie radzili sobie w wystarczającym stopniu z rozprowadzaniem gier, a Francuzi maja na tym polu olbrzymie doświadczenie. Deal wchodzi razem z FFIX.

■ Lubicie kickboardy, zwane swojsko hulajnogami? My też. Crave pracuje nad grą traktującą o tych fajowskich dechach. Sponsoring objęła firma Razor, powinno więc być OK...

■ Nie tylko Sega traci pieniądze w Japonii. Ostatnio do firm przynoszących straty dołączyło Namco, z 30 milionami dolarów strat w ostatnim kwartale. Firma jednak spodziewa się wzrostu dochodów za sprawą gier na PlayStation 2...

GAMECUBE METROID

Wiemy nieco więcej na temat budzącego ogromne nadzieje tytułu, jakim niewątpliwie jest Metroid 4. A więc po kolei: fabułka jest cieniutka niczym ostrze dobrej żyletki. Samus, bohaterka gry odziana w conajmniej dziwny skafander, pochodzi z rasy Metroidów. Rasa ulega zagładzie, a jedyną ocaloną jest... Samus! Jak każdy sponiewierany heros, tak i ona czym prędzej powstaje z pół-martwych i rusza w przestrzeń, by zabijać (to się chyba nazywa morderstwo bez motywu). Po drugie, nowy Metroid będzie shooterem tpp (a nie fpp, jak planowano na początku). Po trzecie, autorzy zapowiadają system gry, przypominający z lekka ten zastosowany po raz pierwszy 3 lata temu w Quake 2. Trzeba będzie poruszać się po wielu mniejszych levelach, aby zebrać kilka elementów (np. kluczy), niezbędnych do ukończenia całego etapu. Oprócz tego spodziewać się należy masy dobrej zabawy z mini-, midi-, i mega-bossami. Wszystko ma zostać pokazane na E3 2001, a że w projekcie macza palce mistrz Miyamoto, zdecydowanie jest na co czekać.



XBOX DRAGON'S LAIR 3D

Na Xbox zmierza konwersja hitu sprzed lat - Dragon's Lair 3D! Wielu z przyszłych nabywców Xbox'a pewnie tej gry nie pamięta, więc dziadek Vandal was uświadomi. Prosta gierka, w której chodziło się rycerzykiem (Sir Dirk, o ile pamiętam) po mrocznych zamczyskach. Wszystko polegało na tym, aby w każdej komnacie, w krótkim czasie wykonać określone manewry, które miały w końcu zaowocować uwolnieniem pięknej księżniczki Daphne z pokrytych łuskami smoczych łap. Oprócz tego było sporo naprawdę niezłego czarnego humoru. Czego zatem spodziewać się w nowej wersji? Wszystkiego co było wcześniej - czyli stare pomysły w nowym wykonaniu, plus porażająca oprawa. Połączenie pięknych, trójwymiarowych światów, z ręcznie rysowaną postacią wygląda doprawdy fantastycznie! Jeżeli tylko koderzy z Dragonstone Software utrzymają poziom, będziemy mieli prawdziwy hit!

Nintendorks

wieści z obozu 'Tendo

Dobra wiadomość dla tych, którzy sami pragną pchnąć tworzenie Metroid do przodu. Retro Studios daje szansę tym wszystkim, którzy chcieliby wspomóc ich nowy projekt swoimi pomysłami i umiejętnościami. Selekcja nowych talentów opiera się przede wszystkim na "skromnych" wymaganiach, jakie firma stawia przed graczem-programistą: przynajmniej 3 lata doświadczeń z C/C++, doświadczenia w tworzeniu gier (najlepiej legitymować się udanym tytułem), doświadczenia z grafiką 3D, znajomość wyższej matematyki, znajomość programistycznej nomenklatury, wyższe studia na kierunkach takich jak informatyka, matematyka, fizyka itp. oraz prawdziwe zacięcie do gier video. Jeżeli któryś z czytelników czuje się na siłach, niech wejdzie na **www.retrostudios.com** aby dowiedzieć się więcej.

W stronę zdolniejszych graczy kieruje się także Rareware. Oni również proponują graczom na świecie udział w tworzeniu nowych gier. Wymagania zależnie od platformy: GameCube - 4 lata dziergania w Assemblerze, C/C++, zmysł plastyczny, zdolności w tworzeniu grafiki 3D, dobra znajomość fizyki, wyższej matmy i zasad tworzenia sztucznej inteligencji. Szczegóły na **www.rareware.com**.

THQ zapowiedziało swoją pierwszą grę na GameCube. Roboczy tytuł to Rugrats, co przywołuje oczywiste skojarzenia z kreskówkowym gangiem.

Trochę więcej szczegółów na temat pysznie zapowiadającej się strzelanki Thornado! Wcielając się w jednego z dwóch bohaterów (mężczyznę lub kobietę) gracz będzie zobowiązany obronić ziemię przed nacierającymi obcymi (gdzieś to już chyba słyszałem...). Autorzy zwracają uwagę na nowatorstwo w dziedzinie broni: będzie można dosłownie "zdmuchnąć" przeciwników (stąd nazwa gry), powodem do dumy koderów ma być też miażdżąca jakość grafiki i animacji.

Saffire - grupa developerów, która wcześniej spłodziła Bio Freaks na PSX i N64 - przygotowuje równolegle na GameCube i PS2 grę pod tytułem Saffire (megalomania?). Będzie to typowy "third person perspective 3D action-adventure", czyli tłumacząc na język polskich graczy - kolejny Tomb Raider. Fabuła mówi o tym, jak dawno temu Zeus zesłał na potępienie kilku bogów bezmyślnie niszczących Ziemię, sam zaś poprzysiągł nigdy nie wracać na zatraconą planetę. Niestety, kilka tysięcy lat później, grupa równie bezmyślnych archeologów nierozważnie uwalnia złe bóstwa. Zeus wierny swojej przysiędze nie mieszania się w sprawy ziemian, wysyła interwencyjną grupę pięciu młodych bogów, ze swoją córką na czele. Tą właśnie piątką dzielnych przedwiecznych dane będzie pokierować graczom w Saffire. Każdy z bogów posiadać ma pewne unikalne właściwości, dające mu przewagę nad przeciwnikiem. Priscilla na ten przykład, ma kontrolę nad błyskawicami i dźwiękiem, którymi może razić wroga. Poza córą Zeusa, do wyboru będzie kilka nie mniej atrakcyjnych postaci: władający ogniem i światłem Odyseusz, piękna Melanie, Damien - upadły muzyk ze skłonnościami do telepatii (?), oraz Lyssa - poruszająca się niebywałą prędkością jasnowidzka. Ponadto producenci obiecują wspaniałą grafikę, złożone światy i kilka trybów rozgrywki.

Główny boss koncernu Nintendo, Mr. Yamauchi, w wywiadzie którego udzielił jednemu z internetowych serwisów wyraził swoje zaniepokojenie sytuacją na rynku gier video. Zapowiedział, iż Nintendo dołoży wszelkich starań, aby bardzo selektywnie dobierać teamy developerskie którym zleci tworzenie gier na GameCube, gdyż jego zdaniem "firm piszących oprogramowanie namnożyło się niczym much, i większość nie wspomaga, lecz hamuje rozwój przemysłu gier video". Oby tylko nie skończyło się to tak jak w przypadku N64, gdzie polityka "mało, ale dobrze", zmieniła się w "dobrze, ale jeszcze mniej niż mało".

Squaresoft wypowiedział się oficjalnie o NGC! Po oświadczeniu wiadomo jedno: "kwadratowi" patrzą na GameCube, i póki co są nastawieni pozytywnie do nowej konsoli Nintendo. Nowych gier na razie nie zapowiedziano.

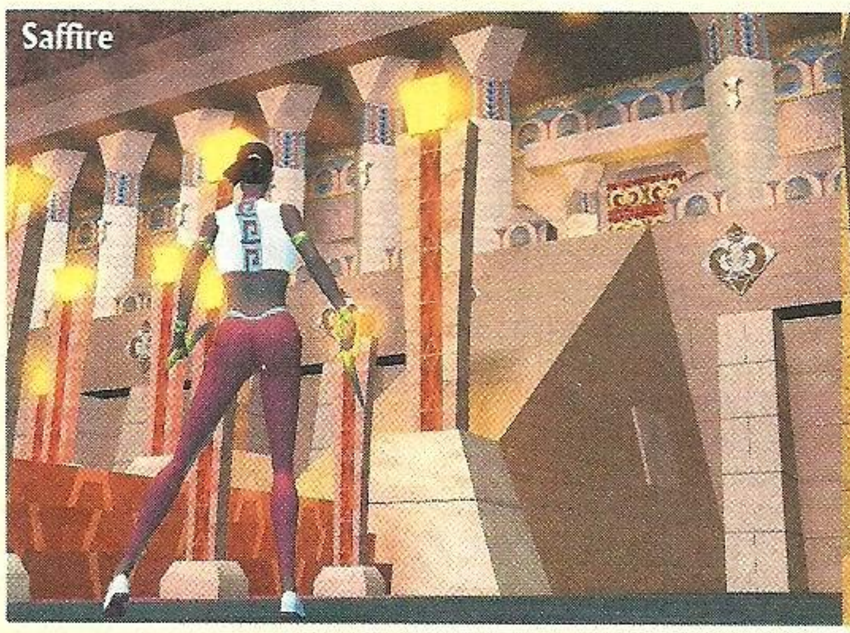
Ubi Soft do spółki z Disney Interactive nadal kręcą lody na grach z kaczorem Donaldem w roli głównej. Atak kaczora nie ominie też GameCube, gdyż zapowiedziano już Donald Duck Quack Attack! Gra zostanie wydana jako jeden z "launch titles" w przyszłym roku. Rozważane jest również wydanie Disney'owskiego "Dinozaura" w wersji na NGC. Obie gry będą dostępne również na PSX, PS2, GBC i DC .

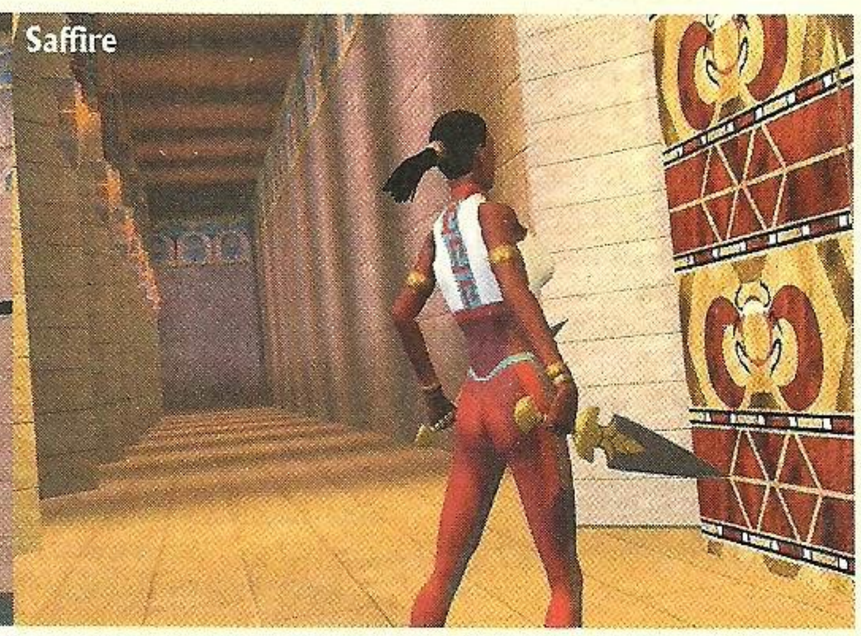
Prawdopodobnie ujrzymy na NGC konwercje PC'towego hitu "Creatures". Nimiecka firma planuje wydać na GameCube również Knights - grę akcji tworzoną przez Lost Boy Group.

Nieoficjalnie mówi się o dwóch grach z sympatycznym inaczej straszydłem - uwielbianym przez większość dzieci na świecie Pokemonem - przygotowywanych przez Nintendo. Na razie brak jakichkolwiek konkretnych informacji na ich temat

Pojawiły się pierwsze plotki dotyczące przypuszczalnej ceny konsoli. Jeden z przedstawicieli Nintendo oświadczył, że "cena nowego systemu może być podobna do ceny N64 w chwili premiery (199 dolarów)" **[vandal]**

Daro - thx za cały support techniczny jakim mnie obdarzasz ;)





Dece'em ORiGiN'ALNE INFO

Nareszcie pojawiło się kilka wiadomości od naszej ukochanej SOE. Pierwszą z nich jest prawdziwa niespodzianka dla fanów czystego arcade, a mówimy o składance, na której znajdą się: EMERGENCY CALL AMBULANCE, JUMBO SAFARI oraz BRAVE FIREFIGHTERS. Wszystkie trzy gry na jednym GD-ROM'ie za 40 funtów. Ponadto wiadomo już, iż PHANTASY STAR ONLINE ukaże się w Europie 23 lutego.

■ ■ ■

Wydało się, iż trzecia część SONIC ADVENTURE znajduje się we wstępnej fazie planowania. Bliższe konkrety zostaną podane najprawdopodobniej po premierze sequela (wakacje '01). W międzyczasie Sonic Team ma uraczyć nas fantastyczną kompilacją wszystkich gier z błękitnym jeżem w roli głównej, jakie zostały stworzone przez zespół. Powodem są oczywiście 10-te urodziny Sonic'a. Na dwóch GD-ROM'ach mogą się więc znaleźć: SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SONIC THE HEDGEHOG 3, SONIC ARCADE, SONIC CD, SONIC CHAOS, SONIC SPINBALL, SONIC DRIFT, SONIC'S GAMEWORLD, SONIC & KNUCKLES, SONIC TRIPLE TROUBLE, KNUCKLES' CHAOTIX, AMAZING SONIC, SONIC DRIFT 2, SONIC LABYRINTH, SONIC THE FIGHTERS i tajemniczy SONIC X-TREME, który planowany na Saturna nigdy nie ujrzał światła dziennego. Do wielkich nieobecnych należeć będzie SONIC R, którego autorami są koderzy z Travellers Tales. Tak czy inaczej jaka by nie była ta kompilacja zapowiada się spora gratka, nie tylko dla fanów.

■ ■ ■

Visual Concepts pracują nad kolejną grą sportową, która w naszym przypadku może się spodobać jedynie zagorzałym fanom tej dyscypliny. Mowa oczywiście o baseball'u. Warto jednak wspomnieć o pewnym trendzie jaki pojawia się w produkcjach VC. Chodzi mianowicie o pełną grę po sieci, rankingi, automatyczne odnawianie składów czy też chat między grającymi. Potwierdzeniem tego może być pozycja OOGA BOOGA, kolejny tytuł wyżej wymienionych. Gra prezentuje gatunek strategiczny, ponieważ przejmujemy tu kontrolę nad jednym z plemion, zamieszkujących tajemniczą wyspę Ooga Booga. Głównym celem jest wykolegowanie poszczególnych przeciwników i w efekcie zdobycie nagrody, o którą toczą się zmagania. Rozgrywka oraz, co ciekawe, masa niespodzianek jest dostępna jedynie w trybie online. Tytuł ten przewidziany jest na wiosnę '01. Jakby tego było mało VC pracują również nad kontynuacją popularnej z czasów MegaDrive platformówki FLOIGAN BROTHERS. Według naocznych świadków pozycja ta zapowiada się wyśmienicie, a co ciekawe nie będzie to jednorazowa produkcja. Przygody braci Floigan przewidziane są bowiem jako seria epizodów. Detale odnośnie tej produkcji nie są niestety na razie znane.

■ ■ ■

Pozostając przy tytułach, które zapewniają prawdziwą przyjemność dopiero w rozgrywce sieciowej należy wspomnieć o największej niespodziance jaką jest BOMBERMAN. O grze wspominano już w trakcie E3 ale do tej pory niewiele było wiadomo na ten temat. Teraz dopiero okazało się, iż gra będzie utrzymana w 3D i najprawdopodobniej będzie korzystać z patentu "cell shadning", który nadaje bardzo kreskówkowy chrakter np. JET GRIND RADIO. W trybie sieciowym przewidziana jest rozgrywka dla 10 osób jednocześnie. Ponadto wspomina się o masie drobnych dodatków względem poprzednich części oraz pięciu nowych trybach gry. Ostatecznie BOMBERMAN ONLINE powinien się ukazać również w okolicach wiosny '01.

■ ■ ■

Dla fanów własnych produkcji konsolowych szykuje się kolejna niespodzianka. Po RPG MAKER nadchodzi bowiem inna pozycja tego typu, również firmowana przez Imagination & Science oraz NextTech. Tym razem autorzy wzięli na warsztat gatunek gier przygodowych. Ostatecznie gracze otrzymają możliwość tworzenia własnych postaci, scenerii, detali w postaci światła czy ruchu kamery. DREAM STUDIO, bo taką nazwę otrzyma gra w Japonii powinien mieć swoją premierę na początku listopada.

■ ■ ■

Panowie z AM2 postanowili wykorzystać sprzyjające zainteresowanie pierwszą częścią symulatora Ferrari i tym samym już niebawem ma się ukazać F355 CHALLENGE 2: INTERNATIONAL COURSE EDITION. Dla wszystkich zainteresowanych pragnę dodać, iż może czekać ich poważne rozczarowanie, ponieważ tytuł ukaże się w wersji arcade ale co dobre, jest on częściowo podrasowaną i wzbogaconą wersją tego co już macie na DC.

■ ■ ■

Wiadomość z ostatniego miesiąca, odnośnie obecności gier Segi na innych platformach, znajduje swoją kontynuację. Otóż jeżeli można wierzyć informacjom w sieci, to poza telefonami komórkowymi, palmtopami i innymi urządzeniami tego typu, w grę wchodzi rynek PC. Samo rozwiązanie jest natomiast wręcz makabryczne i zakrawa co najmniej o żart prima aprilisowy. Otóż według doniesień gry z DC miałyby działać na blaszaku za sprawą odpowiedniej karty PCI. Jedyną różnicą byłoby natomiast to, iż byłyby one wydawane na DVD-ROMie. Sama karta miałby się ukazać w Japonii pod koniec przyszłego roku. Czy sprawa okaże się prawdziwa czy też jest to kolejny efekt błędnych tłumaczeń i chorej wyobraźni przekonamy się z pewnością w odpowiednim czasie. Wracając zaś do sprawy pisania gier na inne platformy to znów pojawiają się ciekawe doniesienia. Z jednej strony Sega ponoć bada możliwości, z drugiej w japońskiej prasie pojawiają się następujące cytaty, pochodzące z ust osób zajmujące wyższe stanowiska: "Wszystkie nasze zespoły developerskie koncentrują się na produkcji na DC i nie są wyznaczone aby pisać na platformy innych firm." Niemniej jednak nowa strategia Segi powoli zaczyna wchodzić w życie i tak na pierwszy rzut pójdzie seria PUYO PUYO, której kolejna edycja zostanie wydana w 2001 roku na Zaurus Personal Data Assistant produkcji Sharp'a. Puyoprodukcje zaleją najprawdopodobniej wszystkie platformy, co związane jest z faktem, iż w 2001 roku tytuł ten będzie obchodził 10-lecie istnienia.

■ ■ ■

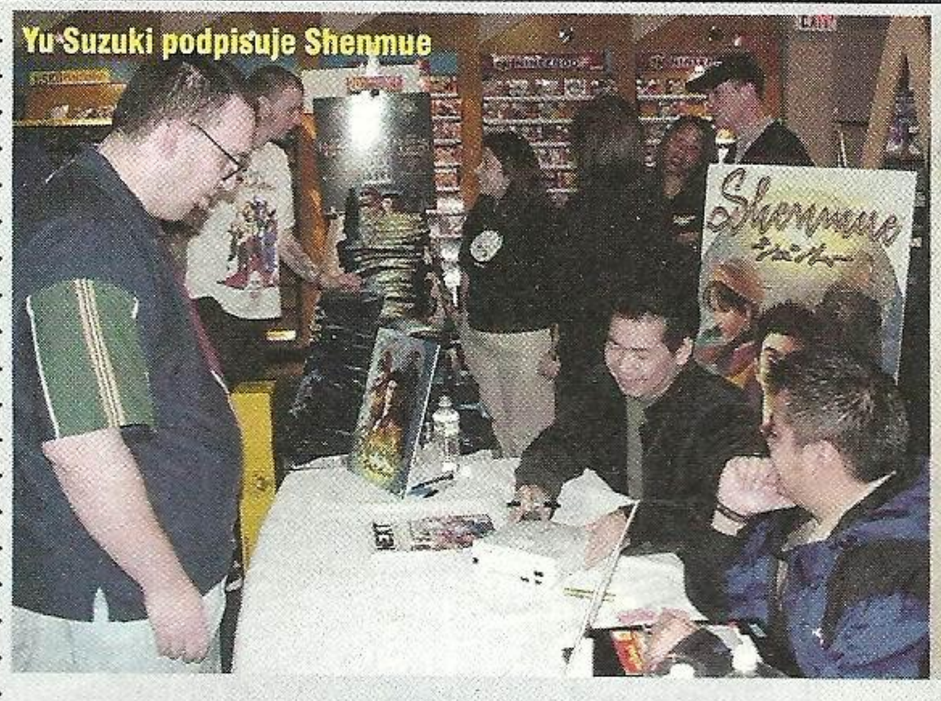
Tymczasem Sega szykuje kolejną niespodziankę, a przynajmniej tak zapowiada się tytuł HEADHUNTER. Gra prezentuje gatunek przygodowy, a główny bohater przypomina pierwszoplanową postać z naszych ulubionych filmów akcji. Jest zły, nieogolony i żądny zemsty z nieznanego jak na razie powodu. Akcja gry ma mieć miejsce w złożonym świecie, przypominającym nieco pod względem wielkości ten z SHEN MUE. Nie zabraknie strzelania, czy też brawurowych pościgów na motorach. Autorzy zapowiadają również niecodzienne wykorzystanie VMS'a.

■ ■ ■

Zgodnie z obietnicą złożoną przez SOA, w trakcie tamtejszej premiery SHEN MUE pojawił się sam Yu Suzuki. Kreator mógł poświęcić niestety tylko godzinkę na rozdawanie autografów oraz okolicznościowych pamiątek, jednak mimo tej niedogodności zdołał on "obsłużyć" całkiem sporą rzeszę swoich fanów. Sama gra jak można się było domyślić cieszyła się sporym zainteresowaniem i według rankingu prowadzonego pod koniec listopada przez PC Data, zajmowała pierwsze miejsce, co stanowi nie lada wyczyn chociażby ze względu, iż numer dwa i trzy stanowiły Pokemony SILVER i GOLD, a zaraz po nich LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK. Nieoficjalnie mówi się już o drugiej części, która ma ukazać się ponoć przed jesienią '01.

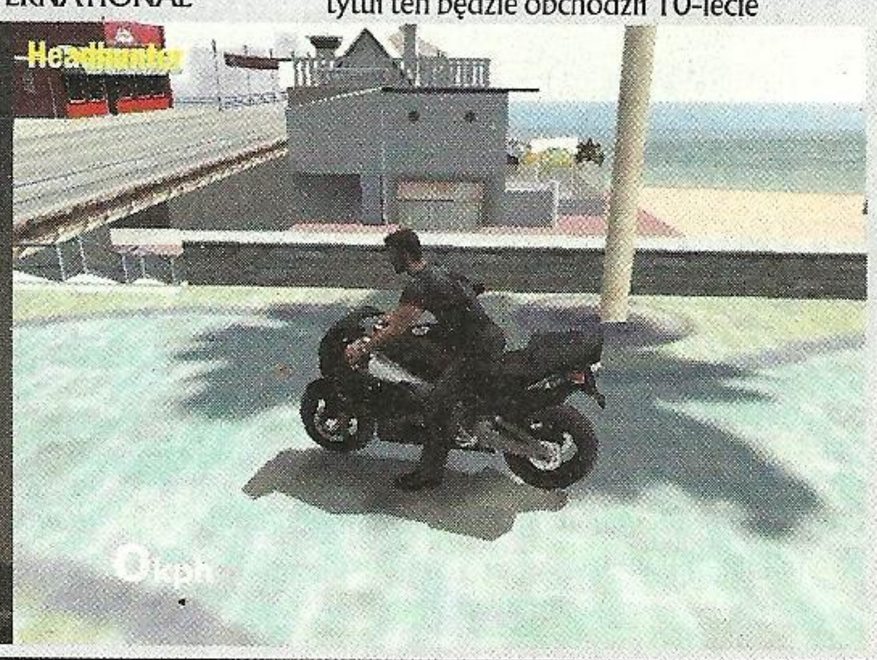
■ ■ ■

Dreamcast Smash Pack to nazwa zestawu, który pojawi się w sprzedaży za wielką wodą już na początku stycznia '01. Oprócz konsoli, pada i niezbędnego okablowania znajdzie się tam jeszcze GD-ROM'ik z następującymi klasykami: SONIC THE HEDGEHOG, VECTORMAN, ALTERED BEAST, GOLDEN AXE, REVENGE OF SHINOBI, STREETS OF RAGE 2, COLUMNS, PHANTASY STAR 2, SHINING FORCE i WRESTLE WAR. Charles Bellfield z SOA stwierdził między innymi: "Poprzez ten zestaw Sega daje graczom nie tylko odrobinę nostalgii lecz również powód aby kupić DC w nadchodzącym okresie." Nie zapomniano także o pozostałych fanach staroszkolnych pozycji i tym samym przewidziana jest pozycja GREATEST GENESIS HITS, która może zawierać także inne pozycje niż w wymienionym wcześniej zestawie. W podsumowaniu tematu należy dodać, iż w roku 2001 w Stanach ukaże się seria rożnych Smash Pack'ów.


Yu Suzuki podpisuje Shenmue

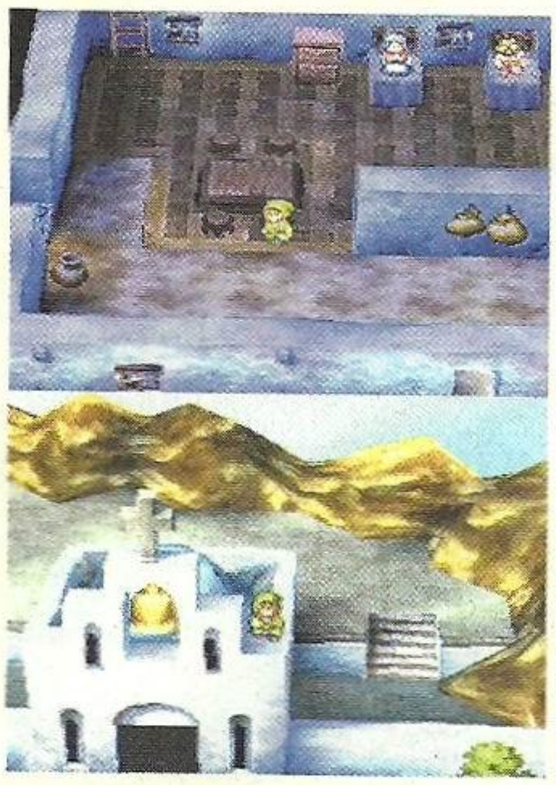
Shen mue t-shirt

Headhunter



PSX DRAGON QUEST VII

Jaki ostatnio wydany w Japonii konsolowy rpg sprzedał się w liczbie 3 760 000 kopii? FINAL FANTASY IX myślicie? A gdzie tam. FFIX to "zaledwie" 2 800 000 egzemplarzy. Mowa o DQVII... Fenomen staroszkolnej serii Enixu nie jest łatwy do zaakceptowania przez nawykłych do efektownej grafiki Europejczyków. Gra była produkowana przez blisko pięć lat, a efekt końcowy jest... No właśnie. Gra wygląda jakby była pisana na emulatorze SNES-a. Naprawdę. Ta gra niemal definiuje słowo "stara szkoła". DQVII to najbardziej szablonowy z szablonowych konceptów na konsolowego rpg-a. Główny bohater wraz z dwójką towarzyszy wyrusza w podróż, która dzięki kilku różnym splotom okoliczności rzuci go na jakąś mroczną i tajemnicza wyspę. Nasze zadanie opiera się na bieganiu po mapie w tę i z powrotem w poszukiwaniu kolejnych osób mających dostęp do NWLSI (Niezwykle Ważnych Lecz Skąpych Informacji) dotyczących dalszych poczynań głównego bohatera i jego paczki. Faktem jest, że liczne dungeony występujące w grze mają sporo ambitnych łamigłówek, ale nie wiem czy wielu



osobom spodoba się system walk. Tradycyjnie już jak na serię przystało oglądamy je niejako z perspektywy drużyny. Nam się to nie podoba. Chociaż gra podobno jest ciekawa. I teraz tylko pytanie - czy ponad trzy i pół miliona Japończyków może się mylić?

DREAMCAST DAYTONA USA

Dawno, dawno temu, gdy PlayStation i Saturn stawiały swoje pierwsze kroki, dwa wyścigi wstrząsnęły światem miłośników gier video. Mowa oczywiście o DAYTONA USA na Saturna oraz RIDGE RACER na PSX. Niestety, średnia konwersja Daytony z automatów nie mogła równać się z perfekcyjnym portem Ridge'a. Wtedy Saturn przegrał. Dopiero teraz Sega zdecydowała się jeszcze raz spróbować szczęścia z przeniesieniem jednego ze swoich najlepszych automatów wszech czasów na domową konsolę. Stara, ale jara gra będzie odpowiednio doprawiona - znajdziemy tu trasy z wszystkich edycji (dwie na Saturna i jedna na PeCeta) z dodatkami przygotowanymi specjalnie dla DC. Możemy spodziewać się dopieszczonej, podciągniętej do wysokiej rozdzielczości grafiki i 60 klatek animacji na sekundę. Nawet gdy na ekranie znajdzie się 20 samochodów jednocześnie! Sega zapowiada także pełną współpracę z Internetem i to ma być motorem do zakupu gry. W DAYTONA USA na Dreamcasta będzie mogło ścigać się przez sieć do 8 osób jednocześnie! Japońska premiera gry zapowiedziana jest na początek stycznia, a my możemy spodziewać się jej już wiosną roku 2001.

PLAYSTATION 2 GREATEST STRIKER

Piłka, na którą (chyba) czekamy

Dosłownie na dniach ukaże się w Japonii kolejna piłka nożna na PlayStation. Jest to pierwsza od dłuższego czasu poważniejsza produkcja firmy Taito, znanej choćby z armatkowo-kuleczkowej serii BUST-A-MOVE na wszystkie możliwe konsole.

Dlaczego jesteśmy tak żywo zainteresowani dostaniem tej gry w swoje ręce? Otóż zawarto w niej dwa zupełnie nowe patenty, które chcemy sprawdzić w praktyce. Pierwszym z nich jest samoczynnie zmieniająca się podczas meczu kamera, stylizowana na transmisję telewizyjną. Pod bramką prezentuje nam ona ujęcie nieco z innego kąta, niż w środku boiska.
Drugim i równie ważnym elementem jest specjalny mikrofon dostarczany razem z tą pozycją. Po podłączeniu go do portu USB w PS2 będzie można wydawać zawodnikom komendy głosem! Już nie możemy doczekać się wykrzykiwania ,,podaj", ,,na pozycję" czy ,,strzelaj" - choć na razie raczej będziemy zmuszeni robić to po japońsku. Ale sami przyznacie, że ,,szuto" zamiast ,,shoot" jest jeszcze do wypowiedzenia.

Newsflash

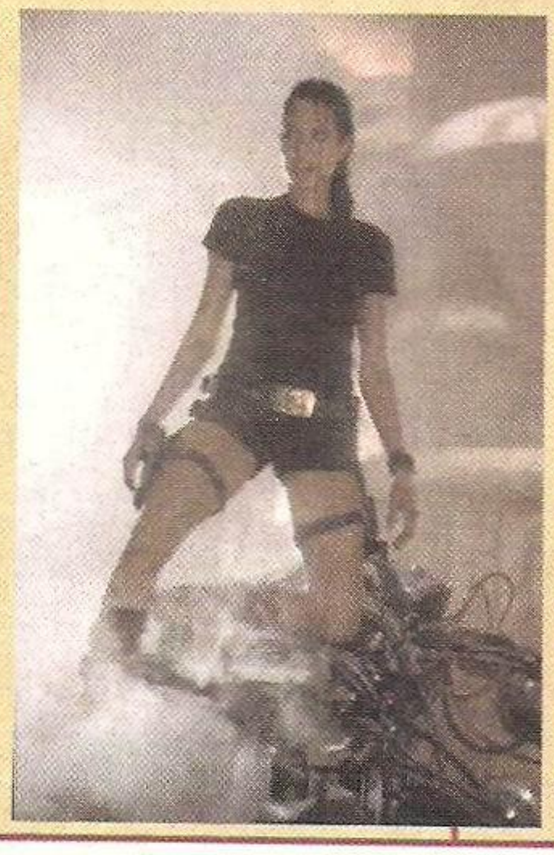
■ Havas Interactive - firma, która jest właścicielem między innymi Sierra Studios zapowiedziała grę GLADIATOR na podstawie wspaniałego filmu z Russelem Crowe. Gra zaatakuje ,,wszystkie platformy nowej generacji" w roku 2001.

■ Firma Hammerhead Studios, autorzy między innymi konwersji QUAKE 2 na PlayStation, została zamknięta. Programiści najprawdopodobniej otrzymają ciepłe posadki w Sony.

■ Activision zapowiedziało kolejną grę na PlayStation 2. SUPERCAR STREET CHALLENGE. W grze będziemy ścigać się po 16 trasach umieszczonych w prawdziwych miastach, takich jak Monaco, Rzym czy Los Angeles.

■ Producent nadchodzącej gry STAR WARS: BATTLE FOR NABOO na Nintendo 64 powiedział niedawno, że na jednym z poziomów możemy spodziewać się gigantycznej bitwy kosmicznej z setkami statków śmigających po ekranie.

■ W Internecie pojawił się już zwiastun filmu TOMB RAIDER. Oto zdjęcie Angeliny Jolie w roli Lary Croft. Trailer nie jest nawet taki zły, za to rozdęty do granic przyzwoitości za pomocą



silikonu biust Angeliny to już lekka przesada. Możecie go (film) ściągnąć z naszej strony WWW.

■ W chwili, w której to czytacie prawdopodobnie gramy już w japońską wersję THE BOUNCER na PlayStation 2 - gra ma ukazać się w Kraju Kwitnącej Wiśni kilka dni przed końcem roku. Zdamy obszerną relację w numerze lutowym. Mamy jeszcze tylko nadzieję, że będzie z czego.

■ Wprawdzie konsoli Xbox nikt jeszcze nie widział, ale niektóre internetowe sklepy już przyjmują na niego pre-ordery (zapisy z przedpłatą). Ukończony design konsoli ma być zaprezentowany światu 1 stycznia 2001 roku, na specjalnej konferencji, którą można będzie oglądać w Necie.

■ Kanadyjski oddział Electronic Arts, czyli inaczej mówiąc EA Sports oficjalnie przyznał się do zabawy z development kitem na GameCube. Programiści otrzymali od Nintendo zestawy na bardzo preferencyjnych warunkach, aby mogli się z nimi jak najszybciej zapoznać. No i zapewne jak najszybciej przenieść nową i efekciarską FIFĘ...

PLAYSTATION 2 ATV OFFROAD FURY

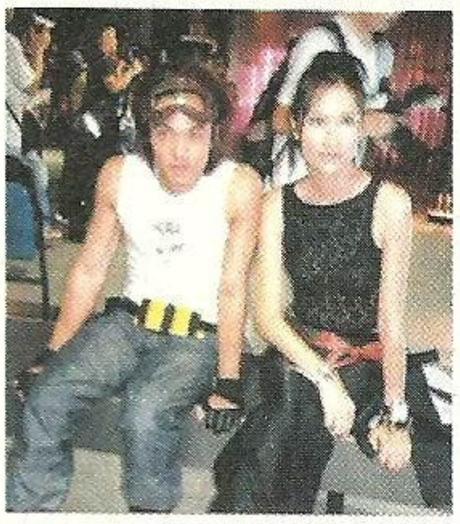
Nareszcie porządna gra o quadach?

Przez długi czas Sony utrzymywało w tajemnicy fakt istnienia tej gry. Po raz pierwszy świat dowiedział się o niej razem z amerykańską premierą PS2 - z tyłu na pudełku, w którym znajduje się konsola widnieje screen z jej tytułem. Dociekliwi dziennikarze poszli tym tropem i znaleźli całkiem nową, ekscytującą pozycję w katalogu PlayStation 2 na rok 2001. Gra zaoferuje możliwość ścigania się czterokołowymi motorkami - popularnie zwanymi quadami. Do wyboru kilka rzeczywistych modeli firmowanych przez znane koncerny motoryzacyjne oraz trasy osadzone w przeróżnych sceneriach - na pustyni, w lesie lub na śnieżku.

W obecnej wersji gra nie prezentuje się oszałamiająco, ale to jeszcze bardzo wczesna wersja. Grafika wprawdzie nie dorysowuje się w tle, ale przykryta jest w oddali irytującą mgłą właściwą pozycjom na słabsze konsole. Ale nie tylko grafika decyduje o grywalności - w założeniach ATV OFFROAD FURY ma być typowo zręcznościową, bezstresową zabawą z olbrzymim naciskiem na ewolucje w powietrzu. Stąd lekko wypaczony model fizyczny świata, pozwalający na podniebne loty po wybiciu się z odpowiedniej górki. Mamy nadzieję, że coś z tego wyjdzie - w pamięci siedzi nam wciąż fatalny ATV na PlayStation produkcji Acclaim.

THE LEGEND OF TEKKEN W KINACH?

Niedawno dowiedzieliśmy się, że trwają prace nad kinową adaptacją hitowej serii Namco! W poszukiwaniu potwierdzonych informacji zagłebiliśmy się w sieć i oto co udało nam się ustalić. Rzeczywiście, przez jakiś czas w słynnym z filmów kung-fu Hong Kongu powstawał film zatytułowany THE LEGEND OF TEKKEN bez autoryzacji ze strony Namco. Produkcją zajęła się się firma Stareast Stuidos. Zdenerwowane faktem wykorzystywania zastrzeżonej przez siebie nazwy Namco zagroziło producentom sprawą w sądzie i gigantyczną karą , w związku z czym zmienili oni tytuł obrazu na GOD OF FIGHT'S STYLE. Producent filu utrzymuje także, że nie ma on nic wspólnego z grą Namco.



Spójrzcie jednak na te zdjęcia, które pokazują obsadę filmu podczas jednej z konferencji prasowych. Koleżka z goglami na czole wyraźnie przypomina, jeśli nie jest idealną kopią Hwoaranga! Nie wiemy jak dalej potoczą się losy tego filmu, ale szczerze mówiąc bez autoryzacji Namco nie mamy się czego spodziewać.

PLAYSTATION MARTIAN GOTHIC

Zło przybywa z Marsa

"Stay Alone. Stay Alive". Te dwa zdania to ostatni komunikat nadany z kosmicznej stacji badawczej, na którą wysłana zostaje trzyosobowa ekipa dochodzeniowa. Enigmatyczne ostrzeżenie przed, jak się okazuje - śmiertelnie groźną choroba powoduje, że bohaterowie muszą działać w separacji i nigdy nie mogą znajdować się w tym samym pomieszczeniu.
Gatunek survival horrorów widzianych z perspektywy trzeciej osoby od pewnego czasu boryka się z pewnym problemem. Cały czas nikomu nie udało się w jakiś sensowny i logiczny sposób uzasadnić dlaczego po przemierzeniu np. miasta pełnego zombiaków i napotkaniu jedynej żywej osoby w promieniu dziesięciu kilometrów, bohater (lub bohaterka) gry postanawia rozdzielić się z nią "dla bezpieczeństwa". Oczywiście chodzi tu o problem sterowania dwoma postaciami naraz. No więc wygląda na to, że w MARTIAN GOTHIC problem ten został w dosyć sprytny sposób rozwiązany. W obawie przed jakąś nieznaną chorobą nie mogą się ze sobą kontaktować. Znajdywane w trakcie gry przedmioty będą musieli przekazywać sobie w jakiś inny sposób. W zadaniu przeszkadzać będą obróceni w zombiaki mieszkańcy kosmicznej stacji. Zobaczymy, czy ten REklon obroni się

Tomb Raider NEXT-GEN

Zdobyliśmy kilka ciekawych shotów z nowego Tomba, zwanego roboczo TR NEXTGEN.

Tak wygląda nowy obiekt Lary w edytorze graficznym? Czy takie cudo będzie wyświetlane na ekranie?!

Szkic Lary (o matko ale biust) oraz jednej z nowych postaci.

Zrzut bezpośrednio z edytora poziomów mówi jedno: TOMB 6 już jest opracowywany. Damy znać gdy dowiemy się czegoś więcej.

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

od 24.02.2001 zapraszamy
do nowo otwartego sklepu internetowego

195,-

190,-

195,-

195,-

190,-

SONY PSX

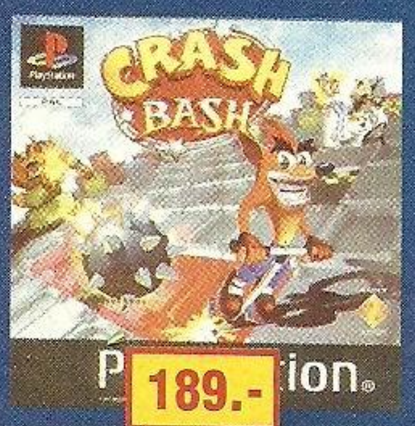
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	599,-	399,-
DUAL SHOCK	99,-	79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-	
JOYSTICK	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	159,-
ALLADIN	195,-	149,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	175,-	129,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	99,-	79,-
CRASH BASH	195,-	149,-
CROC 2	159,-	79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,-	129,-
DINO CRISIS	179,-	139,-
DRIVER	99,-	79,-
DRIVER 2	199,-	139,-
DUKE NUKEM 3	195,-	149,-
FEAR EFFECT	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	149,-
FIFA 2001	195,-	149,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	189,-	149,-
FINAL FANTASY 9	199,-	159,-
FRONT MISSION 3	195,-	149,-
GOLDEN EYE 2	189,-	149,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS PRO 98	139,-	109,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	119,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	149,-
MEDI EVIL 2	159,-	119,-
METAL GEAR SOLID	139,-	109,-
MISSION IMPOSSIBLE	159,-	119,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,-	149,-
NBA 2000	199,-	159,-
NBA 2001	195,-	149,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	149,-
NHL 2001	195,-	149,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	149,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
PARASITIVE EVE 2	195,-	149,-
QUAKE 2	190,-	139,-
R2R	179,-	139,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,-	139,-
RAYMAN 2	190,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	190,-	149,-
RIDGE RACER 4	190,-	99,-
ROLLCAGE 2	195,-	139,-
SHADOW MAN	159,-	119,-
SILENT HILL	159,-	129,-
SMACK DOWN	195,-	149,-
SPEC OPS	195,-	129,-
SPIDER-MAN	195,-	149,-
SPYRO 3	179,-	149,-
SUIKODEN 2	195,-	149,-
SYPHON FILTER	150,-	99,-
SYPHON FILTER 2	195,-	139,-
TENCHU 1`	109,-	79,-
TENCHU 2	189,-	139,-
TOMB RAIDER 3	149,-	79,-
TOMB RAIDER 4	199,-	149,-
TOMB RAIDER 5	195,-	149,-
TONY HAWK'S 2	199,-	149,-
TOY STORY 2	179,-	129,-
VARGAND STORY	189,-	149,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
WCW MAYCHEM	179,-	129,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

NINTENDO 64

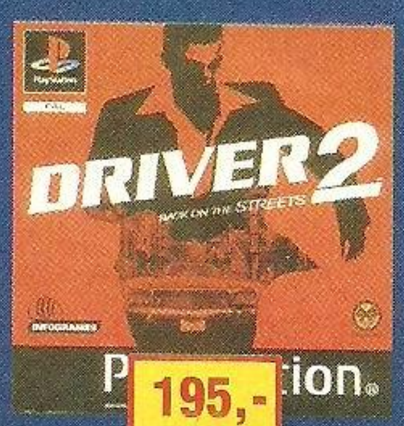
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	599,-	279,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYSTICK	119,-	80,-
KARTA PAMIęCI	80,-	60,-
RUMBEL PACK	60,-	50,-
EXPENTION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORDER	159,-	89,-
ALLADIN	249,-	199,-
ARMORINES	249,-	189,-
BANJO-KAZOOIE	229,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	199,-
BEETLE ADVENTURE RACING	249,-	189,-
BLUES BROTHERS 2000	249,-	185,-
CASTLEVANIA	200,-	159,-
CASTLEVANIA 2	249,-	189,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,-	169,-
CRUSIN WORLD	199,-	99,-
DIDDY KONG RACING	199,-	99,-
DONKEY KONG 64	195,-	179,-
DOOM 64	149,-	89,-
DUFY DUCK	249,-	199,-
DUKE NUKEN 2	249,-	199,-
EPISOD I	249,-	139,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FIFA 2000	259,-	209,-
FORMUA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	149,-
GOLDEN EYE 2	249,-	199,-
HERKULES	249,-	189,-
HEXEN	149,-	79,-
HYBRID HEAVEN	199,-	119,-
ISS 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	159,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO GOLF	239,-	189,-
MARIO PART 2	249,-	179,-
MARIO PARTY	229,-	149,-
MARIO TENNIS	249,-	189,-
MIKI MOUSE RACING	249,-	199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,-	189,-
NAGANO	159,-	99,-
NBA CURTSIDE	169,-	109,-
NBA JAM 99	249,-	189,-
NBA LIVE 2000	269,-	199,-
PERFECT DARK	219,-	189,-
POKEMON SNAP	249,-	189,-
POKEMON STADIUM	TEL.	TEL.
QUAKE 2	249,-	199,-
RAINBOW SIX	259,-	199,-
RAYMAN 2	200,-	149,-
READY 2 RAMBLE	249,-	199,-
RESIDENT EVIL 2	279,-	219,-
RIDGE RACER 64	249,-	199,-
ROGUE SQADRON	229,-	149,-
RR64	249,-	200,-
SHADOW MAN	249,-	169,-
SUPER SMASH BROS.	249,-	199,-
TONIC TROUBLE	249,-	199,-
TONY HAWKS 64	249,-	200,-
TOP GEAR RALLY 2	249,-	200,-
TOY STORY 2	249,-	200,-
TUROK 1	149,-	79,-
TUROK 2	199,-	120,-
TUROK 3	249,-	199,-
TUROK RAGS WARS	249,-	159,-
WIN BACK	259,-	219,-
WIPEOUT 64	229,-	149,-
WWF ATTITUDE	249,-	209,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,-	209,-
ZELDA	229,-	149,-
ZELDA 2	249,-	209,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

SEGA DREAMCAST

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	889,-	749,-
JOYSTICK ORG.	145,-	119,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,-	TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-	
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-	
KARTA PAMIĘCI ORG.	145,-	119,-
PISTOLET	189,-	TEL.
BERSERK	199,-	149,-
BLUE STINGER	199,-	129,-
BUGGY HEAT	199,-	129,-
CODE VERONICA	199,-	159,-
CRAZY TAXI	199,-	169,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	169,-
DEEP FIGHTER	229,-	179,-
DEKA 2	199,-	139,-
DRAGONS BLOOD	199,-	149,-
ECCO THE DOLPHIN	229,-	169,-
EVIL TWIN	229,-	189,-
EVOLUTION	229,-	199,-
EXPEN DABLE	229,-	139,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	159,-
FERRARI 355	219,-	189,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	129,-
GET BASS+WęDKA	429,-	380,-
GTA 2	199,-	149,-
HALF LIFE	229,-	179,-
HIDDEN DANGEROUS	229,-	179,-
HOUSE OF DEATH 2+PISTOLET	399,-	379,-
JET SET RADIO	229,-	189,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	179,-
MDK 2	199,-	149,-
MERTOPOLIS RACER	195,-	179,-
NBA 2000	199,-	119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,-	159,-
NOMAD SOUL	229,-	189,-
POWER STONE	129,-	79,-
POWER STONE 2	149,-	99,-
QUAKE 3	229,-	199,-
RAYMAN 2	199,-	139,-
READY 2 RAMBLE	199,-	139,-
READY 2 RAMBLE 2	229,-	189,-
RED DOG	199,-	189,-
RESIDENT EVIL 2	199,-	159,-
SEGA GT	219,-	189,-
SEGA RALLY 2	199,-	139,-
SHADOW MAN	219,-	149,-
SHENMUE	229,-	189,-
SILENT SCOPE	229,-	179,-
SLAVE ZERO	169,-	129,-
SNOW SURFERS	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE	199,-	159,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	209,-	149,-
SPACE CHANEL 5	229,-	179,-
SPEC OPS	229,-	149,-
SPEED DEVIL	209,-	149,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,-	149,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STREET FIGHTER 3	229,-	179,-
SUPER SPEED RACER	199,-	99,-
SWWS 2000	199,-	149,-
TONY HAWKS	149,-	99,-
TONY HAWKS 2	229,-	179,-
TOY COMMANDER	199,-	119,-
TOY RACER	229,-	189,-
UEFA STRIKER	199,-	149,-
ULTIMATE FIGHTING	229,-	189,-
VIGILANTE 8	199,-	149,-
VIRTUA ATHLETE	199,-	149,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,-	149,-
VIRTUA STRIKER2	199,-	149,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	189,-
WWF ATTITUDE	199,-	189,-
WWF ROYAL RUMBLE	229,-	179,-
ZOMBI REWENGE	199,-	149,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

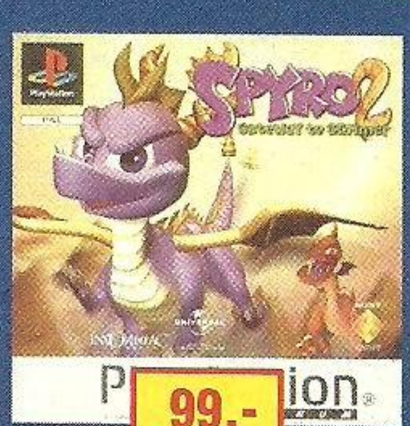


189.-



195,-

179,-



99,-

195,-

WYMIANA GIER

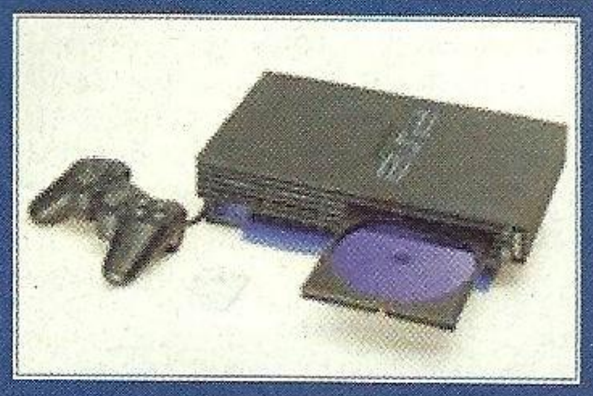
Możliwość negocjacji cen!!!

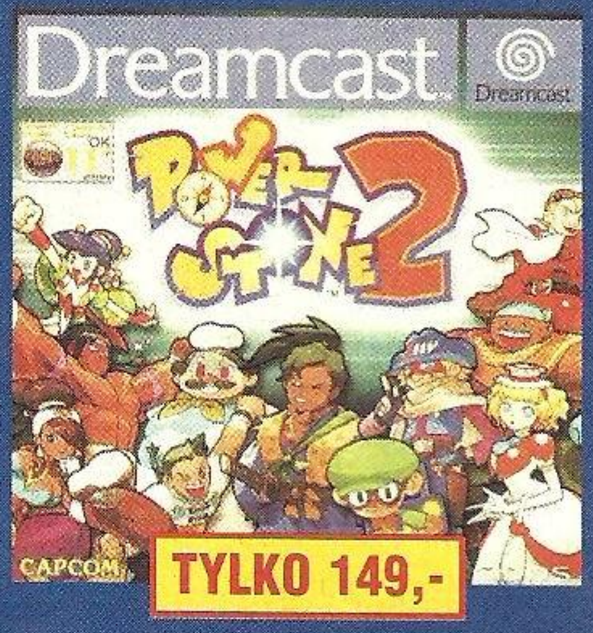
Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej.

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	
JOYPAD	TEL	TEL
KARTA PAMIECI ORG.	TEL	TEL
PILOT DVD	99,-	
DYNASTY WARIORS 2	229,-	199,-
FANTAWISION	199,-	149,-
FIFA 2001	229,-	199,-
ISS	229,-	199,-
NBA 2001	229,-	199,-
NHL 2001	229,-	199,-
READY 2 RUMBLE	229,-	199,-
RIDGE RACER 5	229,-	199,-
SILENT SCOPE	229,-	199,-
SSX	229,-	199,-
TEKKEN TAG T.	229,-	199,-
TIMESPLITTERS	229,-	199,-
NOWOŚCI	TEL	TEL





TYLKO 149,-

GAME BOY COLOR

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA GAME BOY COLOR	279,-	209,-
KONSOLA GAME BOY POCKET	209,-	169,-
ALLADIN	139,-	109,-
ATTACK FROM MARS	145,-	119,-
BOMBER MAN	99,-	79,-
CASPER	139,-	109,-
CRAZY BIKERS	139,-	109,-
DONKEY KONG COUNTRY	139,-	109,-
DUFFY DUCK	119,-	89,-
EARTHWORM JIM 2	119,-	79,-
FIFA 2000	145,-	89,-
GEX 3D	99,-	79,-
GTA	145,-	139,-
GTA 2	139,-	109,-
HARD CORE	139,-	109,-
ISS PRO 99	119,-	79,-
LUCKY LUCK	119,-	79,-
MGS	145,-	129,-
MONTEZUMA RETURNS	99,-	79,-
MORTAL KOMBAT 4	145,-	79,-
NBA JAM 99	119,-	79,-
NHL 2000	145,-	119,-
PERFECT DARK	145,-	109,-
POKEMON BLUE	139,-	109,-
POKEMON GOLD	TEL.	TEL.
POKEMON RED	139,-	109,-
POKEMON YELLOW	139,-	109,-
PRINCE OF PERSIA	145,-	79,-
RAYMAN	145,-	119,-
RUGRATS MOVIE SPY VS SPY	119,-	79,-
SPIDERMAN	139,-	109,-
SPY VS SPY	145,-	129,-
STAR WARS:RACER	145,-	119,-
SUPER MARIO BROS	119,-	79,-
SYLWESTER	99,-	79,-
TASSMAN DEVIL	145,-	119,-
TOM&JERRY	119,-	99,-
TONY HAWKS	139,-	109,-
TOP-GEAR-RALLY	145,-	109,-
TUROK2	99,-	79,-
V-RALLY	145,-	89,-
WARIO LAND 2	145,-	109,-
WARIO LAND 3	145,-	119,-
WINGS OF FURY	145,-	109,-
WRESTLEMANIA 2000	145,-	89,-
ZELDA	140,-	109,-
NOWOSCI	TEL	TEL

WYPRZEDAŻ PSX

wszystkie gry w cenie 59,-

ACTUA SOCCER
ALUNDRA
AMERZONE
ARMORED CORE
ATTITUDE
BATMAN &ROBIN
BATTLE ARENA TOSHNDEN
BLAM!
BLAST RADIUS
BREATH OF FIRE III
BUGGY
BUGS BUNNY
CAESARS PALACE
CARNAGE HEART
COLIN McRAE RALLY
COLONY WARS
CRIME KILLER
DE SANG FROID
EXPLOSIVE RACING
FORMULA 1'99
FORSAKEN
FUTURE COP
GHOST IN THE SHELL
GLOBAL DOMINATION
GTA LONDON
HARDCORE 4X4
HERCULES
HEXEN
IRON-MAX
ISS
JET RIDER
KING'S FIELD
KURUSHI
MAGIC CARPET
N_2O
NBA IN THE ZONE
NEED FOR SPEED
ONE
OVERBLOOD
PANDEMONIUM 2
PARAPPA THE RAPPER
PERFECT WEAPON
POPULOUS
PREMIER MANAGER 98
PREMIER MANAGER NINETY NINE
RAMPAGE WORLD TOUR
READY 2 RUMBLE
RIDGE RACER TYPE 4
RONIN BLADE
SHAOLIN
SKULLMONKEYS
STAR OCEAN
STARFIGHTER 3000
STREET FIGHTER ALPHA
SUPERSONIC RACERS
SYPHON FILTER
TAI FU
TEKKEN 3
TENCHU
THE FIFTH ELEMENT
THE UNHOLY WAR
TIGERSHARK
TOMB RAIDER
TOMB RAIDER II
TOTAL NBA '97
TOTAL NBA 98
TWISTED METAL WORLD TOUR
UM JAMMER LAMMY
URBAN CHAOS
V-RALLY 2
WARHAWK
WILD ARMS

209,-

195,-

229,-

199,-

195,-

KONSOLE UŻYWANE

N64 TYLKO 279,00 ZŁ
PSX TYLKO 399,00 ZŁ
DC TYLKO 749,00 ZŁ
GBC TYLKO 209,00 ZŁ

249,-

249,-

249,-

249,-

PLOTKI

Nieoficjalnie i po cichu

■ Coraz bardziej niepokojące plotki oraz próbki umiejętności graficznych artystów z zespołu Kronos spowodowały, że musimy podzielić się z wami tą informacją. Bohaterki FEAR EFFECT 2 (i w związku z tym Hana z FE) są... Chyba sami widzicie...

■ Jest to wiadomość prawie-że-oficjalna - Milla Jovovich ("Piąty Element") zagra główną rolę w kinowym filmie RESIDENT EVIL, który wreszcie powstaje.

■ Electronic Arts przygotowuje na PlayStation 2 konwersję QUAKE III. Pełny tytuł gry będzie jednak najprawdopodobniej brzmiał QUAKE III REVOLUTION. Hmmm.... Ciekawe o jaką rewolucję chodzi?

■ Jeden z najbardziej ukochanych przez graczy zespołów Segi - Team Andromeda, twórcy wszystkich części PANZER DRAGOON pracuje nad nową pozycją na DC. Prawdopodobnie będzie to PANZER DRAGOON SAGA 2 lub coś w tym stylu. Oooch tak tak taktaktak!

Śmierć Ninny64?

Przyzwyczailiśmy się do tego, że Nintendo nie rozpieszcza swoich fanów pod względem liczby gier wydawanych na Nintendo 64. Niestety - sprzedaż konsol drastycznie w ostatnim czasie spadła i nie ma się co dziwić - oczy graczy zwrócone są w tej chwili na konsole nowej generacji. Niestety, kilka kluczowych gier najprawdopodobniej nie ukaże się już na Nintendo 64. Przede wszystkim DINOSAUR PLANET firmowany przez Rare oraz mająca aspiracje na wspaniałą ,,rycerską" przygodówkę ETERNAL DARKNESS firmowane przez Silicon Kinghts.

Kolejną sprawą są podane ostatnio do wiadomości europejskie terminy wydawnicze gier na konsolę Nintendo 64. Popatrzcie sami - to zakrawa przecież na kpinę:

POKEMON PUZZLE LEAGUE - luty 2001
BANJO-TOOIE - marzec 2001
PAPER MARIO - kwiecień 2001
EXCITEBIKE 64 - czerwiec 2001
KIRBY 64 - lipiec 2001
CONKER'S BAD FUR DAY - wrzesień 2001
POKEMON STADIUM 2 - październik 2001
MARIO PARTY 3 - listopad 2001

Przykro nam to pisać, ale wygląda to na powolną agonię N64 w Europie.

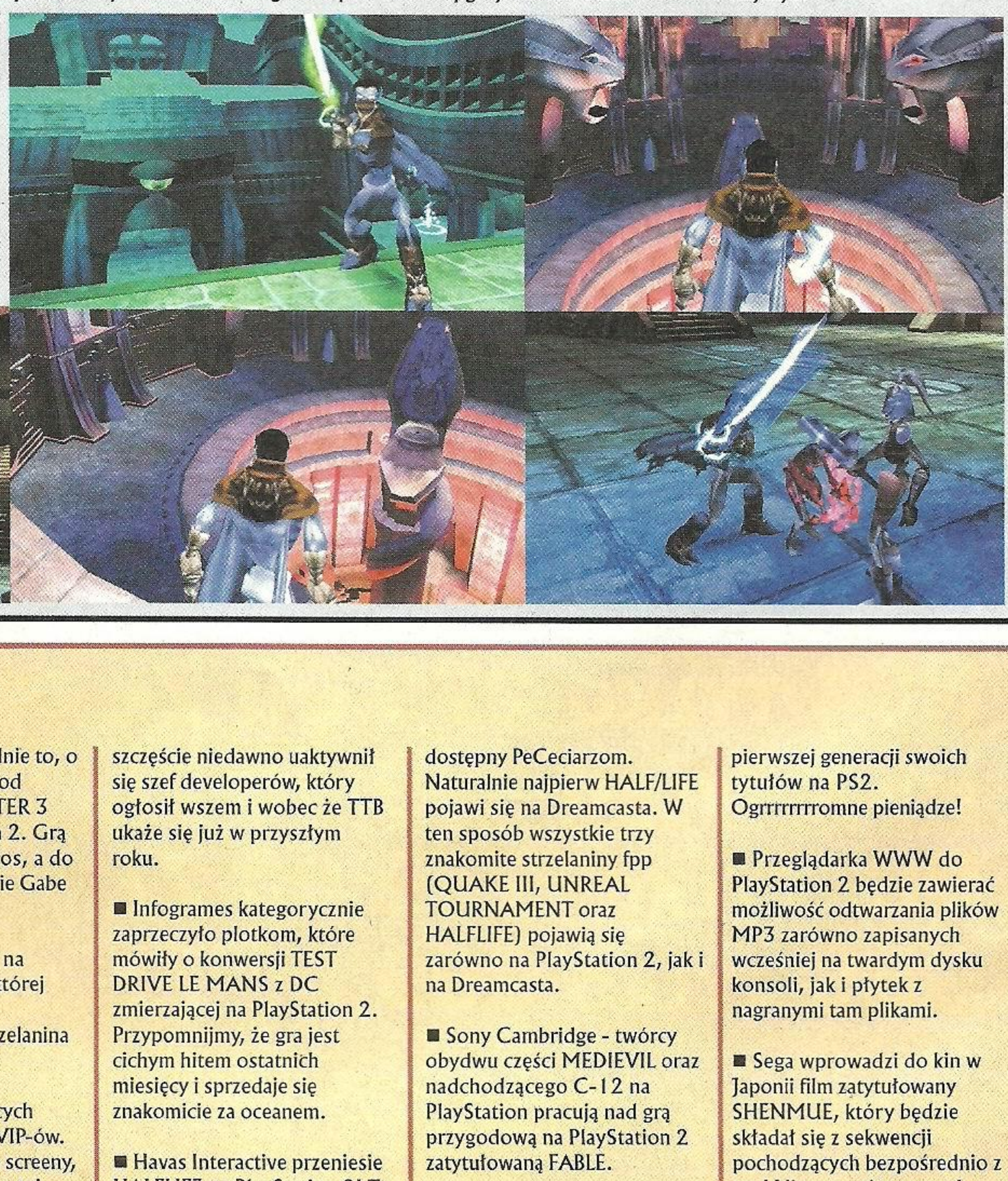
PS2 i DC **LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2**

Raziel w pełnych 128-bitach

Kilka kolejnych screenów zwiastuje rychłe nadejście kolejnej części przygód wampirów w grze SOUL REAVER 2.

Gra ma w głównej mierze opierać się jedynie na rozwinięciu elementów zawartych w pierwszej części - czyli pojawią się nowe bronie, nowe Glyphy, nowi przeciwnicy oraz nowe umiejętności (tych ostatnich ma być ponoć aż trzydzieści). Mimo to jednak, dzięki przepysznej oprawie, którą możecie podziwiać na obrazkach na tej stronie jest to tytuł, na który czekamy z utęsknieniem.

Jednym ze stosunkowo niewielu całkowicie nowych pomysłów (pomijając oczywiście radykalne podniesienie jakości grafiki) jest wplecenie występujących zwykle w grach spod znaku rpg żywiołów. Nie wiadomo do końca w jakiej postaci będą występować ani jak wykorzystamy je w grze, ale będą to żywioł ognia, wody, ziemi, powietrza, mroku oraz ducha. Czy będzie to oznaczało, że Raziel pomacha swoim reaverem w sześciu różnych odmianach? Nie wiadomo. Ale zobaczymy...



Newsflash

■ Microsoft twierdzi, że na starcie konsoli Xbox będzie dostępnych 30-35 tytułów, w tym jedna trzecia pochodzić będzie bezpośrednio z Microsoft. Być może firma będzie zmuszona ograniczyć ich liczbę do 15-20 tytułów.

■ Acclaim pracuje nad sequelem świetnego DAVE MIRRA FREESTYLE BMX. Aby uczynić grę jeszcze lepszą firma zapytała na swojej stronie Internetowej fanów o to, co chcieliby zmienić. Pochwalamy takie inicjatywy - w końcu gracze wiedzą najlepiej, co dla nich jest najlepsze!

■ Potwierdzono oficjalnie to, o czym wiedzieliśmy już od dawna - SYPHON FILTER 3 zmierza na PlayStation 2. Grą zajmuje się 989 Studios, a do akcji wkroczy oczywiście Gabe Logan. Jesień 2001.

■ TAKE THE BULLET na Dreamcasta to gra, o której pragniemy się czegoś dowiedzieć. Jest to strzelanina FPP opowiadająca o przygodach jednostki bodyguardów chroniących prezydentów i innych VIP-ów. Obejrzeliśmy pierwsze screeny, a potem na rok słuch o tej pozycji zaginął. Krążyły nawet plotki o tym, że prace nad grą zostały zarzucone. Na szczęście niedawno uaktywnił się szef developerów, który ogłosił wszem i wobec że TTB ukaże się już w przyszłym roku.

■ Infogrames kategorycznie zaprzeczyło plotkom, które mówiły o konwersji TEST DRIVE LE MANS z DC zmierzającej na PlayStation 2. Przypomnijmy, że gra jest cichym hitem ostatnich miesięcy i sprzedaje się znakomicie za oceanem.

■ Havas Interactive przeniesie HALFLIFE na PlayStation 2! Ta wersja będzie zawierać zarówno podstawową grę, jak i dodatek Opposing Force dostępny PeCeciarzom. Naturalnie najpierw HALF/LIFE pojawi się na Dreamcasta. W ten sposób wszystkie trzy znakomite strzelaniny fpp (QUAKE III, UNREAL TOURNAMENT oraz HALFLIFE) pojawią się zarówno na PlayStation 2, jak i na Dreamcasta.

■ Sony Cambridge - twórcy obydwu części MEDIEVIL oraz nadchodzącego C-12 na PlayStation pracują nad grą przygodową na PlayStation 2 zatytułowaną FABLE.

■ Electronic Arts wydało do tej pory 500 milionów dolarów na opracowanie pierwszej generacji swoich tytułów na PS2. Ogrrrrrrromne pieniądze!

■ Przeglądarka WWW do PlayStation 2 będzie zawierać możliwość odtwarzania plików MP3 zarówno zapisanych wcześniej na twardym dysku konsoli, jak i płytek z nagranymi tam plikami.

■ Sega wprowadzi do kin w Japonii film zatytułowany SHENMUE, który będzie składał się z sekwencji pochodzących bezpośrednio z gry! Niesamowity pomysł - Japończycy będą mogli obejrzeć sobie grę bez grania. Niech wiedzą, co stracili...

SKLEP NIKO

PlayStation 2, Dreamcast

PlayStation, Nintendo, GameBoy COLOR

W ofercie także duży wybór akcesorii

SPRZEDAŻ I WYMAINA GIER WYSYŁKOWO LUB W NASZYM SKLEPIE

REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA INDYWIDUALNE

ZESTAWY SEGA DREAMCAST

DREAMCAST+2 pady+GRA+KARTA. P+INTERNET
DREAMCAST+2 pady+GRA+INTERNET
DREAMCAST+GRA+KARTA. P+INTERNET
Skompletuj swój zestaw

Instalujemy Internet do SEGA DREAMCAST

Sklep "NIKO"
26-607 RADOM, ul. Reja 3,
tel./fax (048) 363-83-03, kom. 0601-233-283

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

NINTENDO 64
PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

DREAMCAST
WSZYSTKIE TYTUŁY
GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

GAME BOY
COLOR, GRY
GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY® Playstation

KONIEC KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL ~~20~~ PLN + koszt wysyłki
15 zł + 22% VAT = 18.30 plus koszty wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.UNIRAD.COM

Świat Gier®

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

Serwis
Naprawa
Regeneracja
Przestrajanie konsol
PAL-NTSC NTSC-PAL

Największy wybór gier i akcesori na PSX, DC & GAME BOY (PAL&NTSC)

PlayStation DREAMCAST

Ul. Syrokomli 14
03-335 Warszawa
tel/fax: (022) 814 27 66
0501 707 919
0501 196 694

PSX i DC ALONE IN THE DARK - THE NEW NIGHTMARE

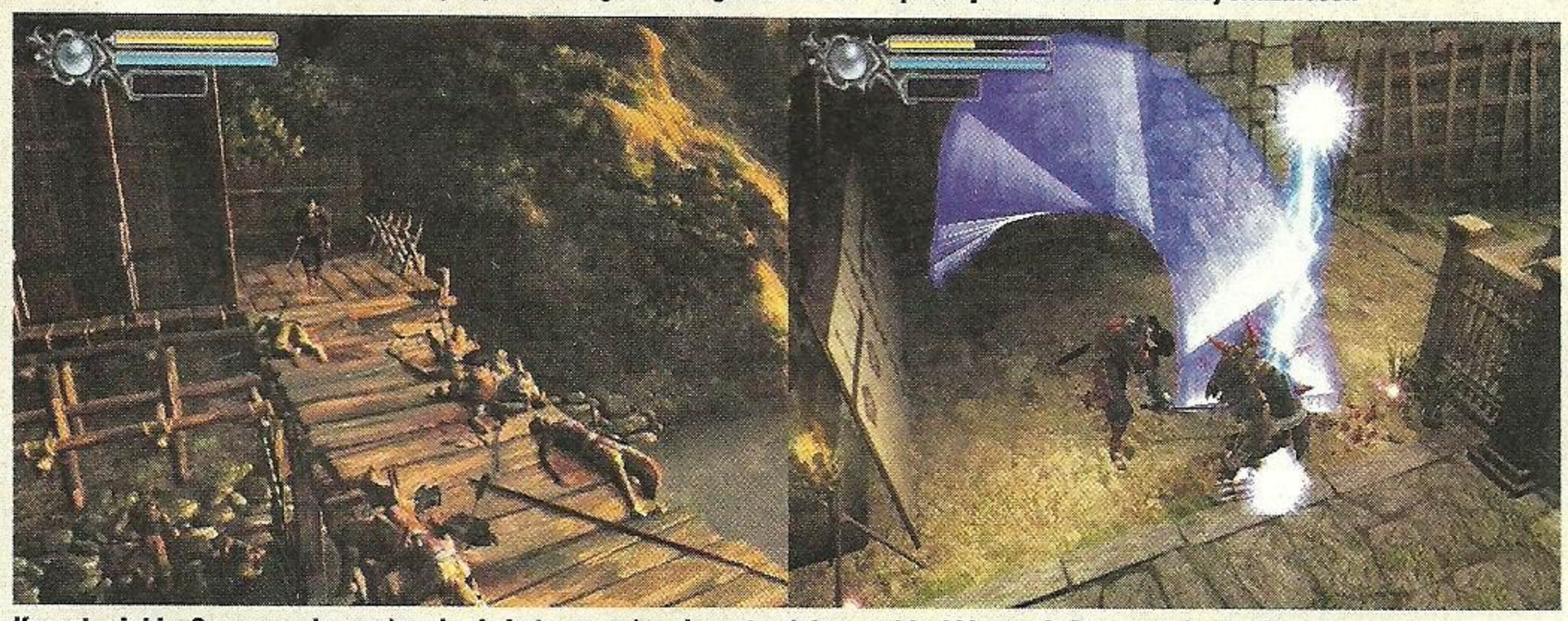
Cthulhu n'Ryleth!

Całkiem sporo konkurencji porobiło się na rynku zapowiedzianych survival horrorów. Być może dlatego też osoby, które ze wstrzymanym oddechem oczekiwały kolejnego ALONE'a, będą musiały zrobić się purpurowe. Premiera gra, mająca odbyć się jednocześnie i dotknąć swymi cienkimi palcami wszystkich platform naraz (PC, PSX, PS2, DC i Pan Kolorowy) została oficjalnie przesunięta na wiosnę 2001 roku. Najwyraźniej jednak autorom nie do końca przypadł do gustu system walki zaproponowany w dotychczasowej wersji gry. Rzeczywiście - widząc nowego ALONE'a na ECTS i patrząc na bardzo mało realistyczne światełka w okolicy lufy broni, można było mieć wrażenie, że Edward raczej błyska w potwory jakąś latarką niż strzela (za to prawdziwa latarka trzymana w drugim ręku sprawiała się bez zarzutów i oświetlała wszystko bardzo ładnie). A teraz jeszcze o fabule. Charles Fiske, nieżywy przyjaciel Edwarda, był jednocześnie pracodawcą naszego bohatera i zarazem szefem organizacji zajmującej się badaniem paranormalnych zdarzeń. Charles pracował wcześniej w tajnym biurze 713, na którego czele stał były Nazista węgierskiego pochodzenia, o zaadoptowanym imieniu Charles Lamb. Lamb poszukuje sekretu nieśmiertelności i chce przywrócenia dawnego "porządku" a la Adolf Hitler. A więc niewykluczone, że w grze staniemy do walki faszystowskim nekromantą. Niezłe. Bronie, za które chwycą Aline Cedrac i Edward Carnby mają być oddzielne dla każdej z postaci. Oprócz pistoletu laserowego i miotacza dysków, wiemy też o plazmowym miotaczu działającym jak bardzo mocny miotacz ognia o małym zasięgu oraz photopulsorze - superpotężnej broni rozwalającej mocnym błyskiem wszystkich przeciwników w zasięgu wzroku.

PLAYSTATION 2 ONIMUSHA: WARLORDS

Nadchodzi następca Residenta

Feudalne demony i zombiaki zasadziły się na naszego biednego bohatera. Po prawej Samanosuke w całej okazałości.



Kunszt, z jakim Samanosuke posługuje się kataną zasługuje na te piękne rozbłyski i smugi ciągnące się za mieczem.

Nowe informacje na temat gry zaczynają być coraz bardziej interesujące. Zapatrzeni w model działania z SOUL REAVERA autorzy nowego survival horroru Capcomu także postanowili pozwolić swojemu bohaterowi czerpać dusze pokonanych przeciwników. Zabici wrogowie wypuszczać będą dusze trzech rodzajów. Niebieskie będą restaurowały magiczną energię bohatera, czerwone - jego siły fizyczne, a żółte - moc jego magicznej rękawicy. Liczba kulek z duszami wypuszczana pośmiertnie przez demony ma zależeć od rodzaju i wielkości przeciwnika. Oczywiście bossowie będą w tej dziedzinie brylować... Podczas wchłaniania dusz bohater jest bezbronny. Zastanawialiśmy się jakimi defensywnymi umiejętnościami będzie posługiwał się Samanosuke. Otóż przyciskając L1 blokujemy ciosy oponentów. Jeżeli zaś w czasie walki dwa miecze skrzyżują się rozpoczyna, się siłowanie - jeszcze nie wiemy na jakiej zasadzie zostanie rozstrzygnięte takie przepychanie kling, ale ma być całkiem widowiskowe. Pojawiły się też informacje o specjalnych technikach, które uśmiercają wrogów po jednym ciosie, istotną rolę odgrywają też precyzyjnie wymierzone i "wyczute" countery.
Początkowo sądziliśmy, że ONIMUSHA będzie powierzchowną i banalną grą akcji, ale z każdą kolejną uzyskaną informacją nabieramy do niej szacunku.

A oto bossmonster w całej okazałości. Jesteśmy pewni, że walka z nim dostarczy wielu niezapomnianych wrażeń. Jedno nie ulega wątpliwości - gra będzie po prostu prześliczna!

MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.

HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZALĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRĄŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.

Dreamcast™

Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl

Lanser.net®

Wyłączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

© WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE SEGA ENTERPRISE Ltd.

Dece'em ORiGiN'ALNE INFO

Jak już wiecie Sega zaprezentowała nowy system dystrybucji gier w Japonii, o którym wspominaliśmy ostatnim razem, natomiast teraz na jaw wyszło kolejne spore posunięcie, przynajmniej jeżeli wziąć pod uwagę pomysł. Hitmaker, twórca CRAZY TAXI oraz VIRTUA TENNIS pracuje bowiem nad symulacją... przemysłu gier video, zatytułowaną SEGAGAGA! Gracz będzie mógł wcielić się w jedną z dwóch postaci Taro Sega lub Yayoi Haneda, a celem będzie oczywiście bezwzględna dominacja na rynku i pokonanie konkurencyjnej korporacji DOGMA. Tytuł ma zawierać dwa aspekty rpg oraz symulację. W pierwszym trzeba będzie pozyskać jak największą liczbę kreatorów gier, a następnie w symulacji zorganizować ich i przypilnować aby stworzyli grę, której promocją i sprzedażą będziemy musieli się zająć. W całym procesie będzie towarzyszyć nam urocza sekretarka Arisa, służąca wskazówkami. Tytuł ma być utrzymany w konwencji anime.

■ ■ ■

VIRTUA STRIKER 3 będzie najprawdopodobniej pierwszym tytułem jaki zadebiutuje na Naomi 2. Z prezentowanych materiałów i opinii wynika, iż w stosunku do poprzedniej części, nowego VS'a oddziela przepaść w postaci 5-krotnie większej liczby polygonów oraz 10-krotnie lepszej animacji. Wspomina się tym samym o dużej liczbie detali i kompleksowości dostępnych stadionów. Japońska premiera arcade przewidywana jest na wiosnę '01.

■ ■ ■

Jeżeli jeszcze nie zaopatrzyliście się w RE: CODE VERONICA to być może warto jeszcze trochę poczekać. Capcom planuje bowiem wydanie kolejnej edycji, oznakowanej COMPLETE, na 22 marca w Japonii, kiedy to przypada 5 rocznica serii RE. Shinji Mikami podczas specjalnie zorganizowanej konferencji stwierdził, iż dodane zostaną elementy, których nie zdołano zaimplementować w związku z uprzednio wyznaczoną premierą na DC. Ponadto Capcom zapowiedział sequel GIGAWING. Szczególną zmianą wydaje się być tryb dla czterech graczy.

■ ■ ■

Według ostatnich doniesień z Japonii wynika, iż AM2 kończy już prace nad FIGHTING VIPERS 2 na DC. Tytuł pozostanie raczej wierną konwersją w stosunku do wersji arcade chociaż autorzy wspominają o pewnych dodatkach w postaci nowych trybów czy ukrytych postaci. Japońska premiera przewidziana jest na 18 stycznia, natomiast amerykańska w okolicach wiosny. Jako ciekawostkę warto dodać, iż Japończycy dostaną wraz z grą demo, na którym znajdą się zapowiedzi ostatnich produkcji AM2. Hiroshi Kataoka, nadzorujący projekt, na pytanie o FIGHTERS MEGAMIX 2 stwierdził, iż miałby ochotę się tym zająć. Czy poza chęciami będzie coś więcej ?

■ ■ ■

Dreamcast w Indiach - to kolejny pomysł speców z Segi na powiększenie bazy użytkowników i liczby sprzedanych konsol. Według przeprowadzonych badań okazuje się, iż 4 miliony tamtejszych domostw wyposażonych jest w komputery PC. DC ma tu konkurować więc na polu cenowym zapewniając stosowną rozrywkę wraz z dostępem do sieci. Tym samym przez najbliższe dwa lata Sega ma zamiar upłynnić tam około 1.200 tyś konsol.

■ ■ ■

SPIKERS BATTLE to kolejna produkcja Amusement Vision, którzy wcześniej pracowali nad PLANET HARRIERS w wersji arcade czy też DeCkową kontynuacją DAYTONY. Gra nawiązuje serii SPIKE OUT, a właściwie jest trzecią odsłoną serii. Narazie wiadomo, iż wersja arcade chodzi na zwykłej Naomi i zaopatrzona jest w multi player dla 4 graczy. Więcej szczegółów niebawem.

■ ■ ■

Majesco zrobili to ponownie! Tym razem do sklepów za wielką wodą trafił ponownie Game Gear Segi, w nieco poprawionej wersji. Cenę ustalono na $29.99, a co pozytywne, pojawiło się także kilka nowych pozycji.

Xbox news!

■ Wiadomo już więcej na temat opracowywanej przez Oddworld Inhabitants kontynuacji przygód Abe'a. W Munch Oddysee od początku przyjdzie nam pokierować dwoma postaciami: jedna z nich to Abe, druga zaś to tytułowy Munch. Munch pochodzi z rasy Gabbitów, jeździ na wózku inwalidzkim (przynajmniej na początku), ma zdolność przejmowania kontroli nad maszynami (podobnie jak Abe nad żywymi istotami). Ponadto, gry nie będzie można przejść bez zapoznania się z obydwoma bohaterami. Czasami będzie wymagana ich współpraca, czasem trzeba będzie skorzystać ze specjalnych umiejętności jednej z nich (np. Munch jest świetnym pływakiem, zaś Abe po zażyciu odpowiednich wspomagaczy uzyska mozliwość chodzenia po ścianach). Gra będzie do obejrzenia na majowym E3.

■ Sidhe Interactive do spółki z Octagon Entertainment planują wydać zręcznościówkę tpp pod tytułem THE DRUID KING. Fabuła oparta na książce i niedawnej produkcji filmowej pod tym samym tytułem, opowiada o galicyjskim królu i jego konflikcie z rzymskim Cesarzem. Zdaniem producentów, gra ma szansę ukazać się w pierwszym kwartale roku 2002.

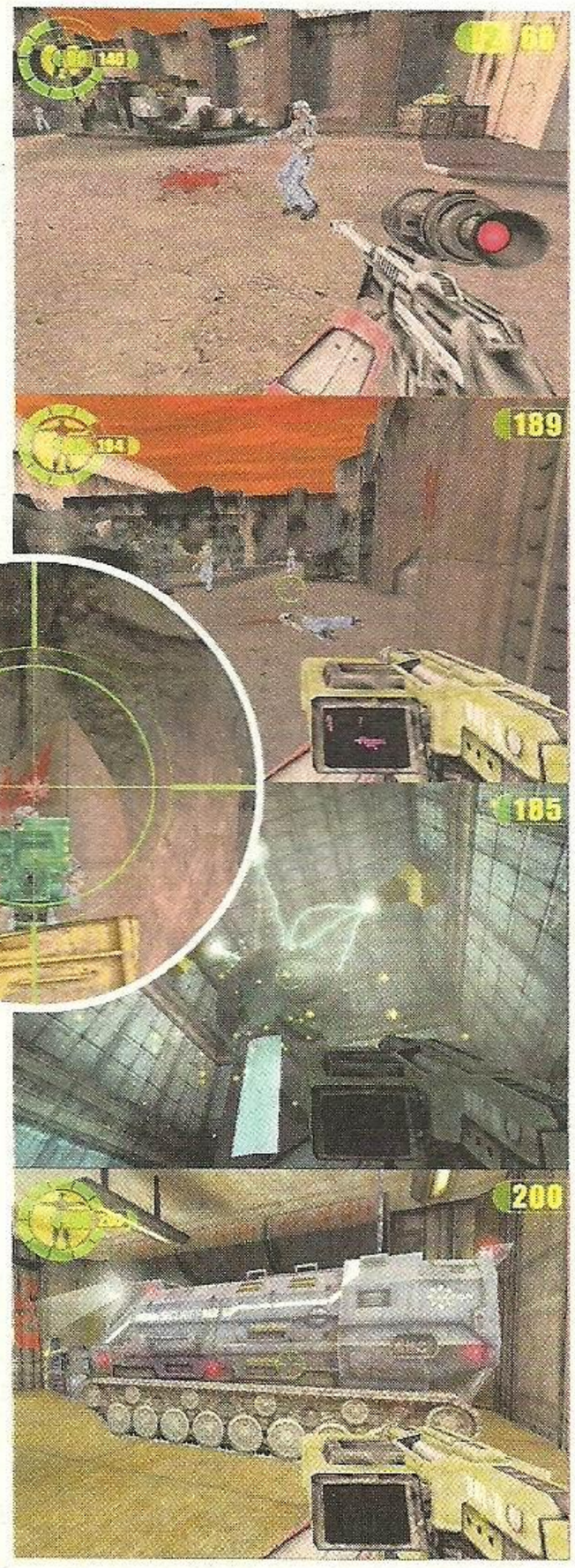
■ W przyszłości świat ogarnie wielka wojna. Tak, tak, tym razem to już się biedni ludzie nie wymigają - jak zagłada, to już do końca i na amen. Ale co to? Czy to samolot..? Nie! To Sun Soo - jedyny człowiek który odważył się wziąść sprawy w swoje ręce! I to jaki człowiek! Świetny strzelec, niepokonany także w walce wręcz i na broń białą! Sun Soo wie, co zrobić - niechybnie sprawcą zamieszania jest zły władca Xao Gon - a wiadomo, że jak usunąć przyczynę, to od razu znikną objawy.
A przynajmniej tak sądzą koderzy z Infinite Machine, pracujący właśnie nad nową rąbanką tpp dla Xbox, zatytułowaną New Legends. Oprócz tej nad wyraz ciekawej wizji ocalenia ziemi od zalewu rasy żółtej, gra będzie oferować kilka ciekawych rozwiązań, jak choćby możliwość używania naraz dwóch broni w różnych konfiguracjach (np. dwa miecze, pistolet + siekierka, dwa guny itp.). Nasz bohater nie będzie sam: w kryzysowych momentach wspomogą go sterowani przez konsolę towarzysze broni. Gra jest tworzona w oparciu o kod z Unreal, a THQ zamierza wydać ją pod koniec roku 2001.

■ Microsoft kupił kolejną firmę developerską dołączając ją do swojej pokaźnej kolekcji! Tym razem jest to Digital Anvil. Założony przez Chrisa i Erina Robertsa - twórców serii WING COMMANDER i PRIVATEER wydał niedawno kosmiczny symulator STARLANCER na PC (konwersja na DC już w drodze). **[vandal]**

Armia Czerwona

PS2 RED FACTION

Dosyć szybko pojawiające się shooterki fpp na konsolach nowej generacji nie spowodują może jeszcze obalenia tezy o tym, że dobra gra tego gatunku może istnieć tylko na PeCecie, ale wreszcie możemy powiedzieć, że konsole nie gęsi i swe fpp-y mają...
RED FACTION to kolejna, obok TIMESPLITTERS, gra tego gatunku pisana wyłącznie z myślą o konsoli PS2 (a nie będąca konwersją z blaszaków).
Jak pewnie zauważyliście, staramy się zwykle napomknąć w zapowiedziach dlaczego powinniście zwrócić uwagę na dany tytuł. W tym przypadku jest nim możliwość deformowania terenu. Wreszcie mając w ręku wyrzutnię rakiet przeciwpancernych nie musimy już gmerać w kieszeni w poszukiwaniu klucza. Ściana? Żaden problem. Mając pod ręką odpowiedni sprzęt można rozwalać nie tylko wszystkich. Także - wszystko - drzwi, ściany, podłogi, dekoracje, meble... W sumie do dyspozycji oddanych zostanie piętnaście broni o różnej sile zniszczenia. Z ciekawszych należy wymienić broń w stylu PERFECT DARK, gdzie widzimy na celowniku termicznym sylwetki oponentów czających się za ścianą. I z tej samej spluwy możemy tę ścianę rozwalić. Będą też pojazdy - myśliwce, drillery (wwiercające się pod ziemię i poruszające pod jej powierzchnią machiny) oraz łodzie podwodne. Dla każdego coś miłego. Wygląda to i zapowiada się świetnie. I ma mieć ciekawą fabułę!



Hurtownia gier i konsol PlayStation

Konsole Gry Osprzęt Kontakt Info

KONSOLE

Przy zakupie gier lub osprzętu razem z konsolą - ZNIŻKI !!!

OSPRZĘT

Kierownica Twin Turbo Deluxe	- 289 zł
Karta pamięci 15 bloków (1x)	- 25 zł
Karta pamięci 30 bloków (2x)	- 49 zł
Karta pamięci 120 bloków (8x)	- 65 zł
Myszka PSX	- 59 zł
Pad PSX (Standardowy)	- 29 zł
Pad DoubleShock	- 59 zł
Pad DualShock (oryginał!)	- 99 zł
Pad NegCon Namco	- 99 zł
Pad Barracuda Analog	- 130 zł
Multi TAP	- 139 zł
NTSC na PAL konwerter + RF	- 55 zł
Kabel RGB	- 24 zł
Kabel RGB + Chinch	- 29 zł
Kabel Link	- 29 zł
Przedłużacz do Pada	- 24 zł

INFO

Mamy 7-mio letnie doświadczenie na rynku gier Video

- DETAL -
Koszt wysyłki 5 zł,
a przy zakupie na kwotę powyżej 100 zł przesyłka wliczona w cenę towaru!
ŻADNYCH DODATKOWYCH OPŁAT
PŁATNE PRZY ODBIORZE PACZKI

- HURT -
Zapraszamy kolejnych odbiorców do współpracy
Zapewniamy bardzo dogodne upusty dla stałych klientów, opóźnione terminy płatnośći!
GRY Z LICENCJĄ NA WYPOŻYCZANIE

KONTAKT

Autoryzowany dystrybutor Sony PlayStation
F.H. "DRIVE" S.C. - D.H. Jubilat 3 p.
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków
e-mail: drive@poczta.fm
tel/fax (012) 422-30-33 wewn. 346
tel 0-501-420-450, 0-501-420-440

GRY - PRZYKŁADOWE TYTUŁY Z OFERTY

PS2

W tym miesiącu startujemy z grami do PS2, ale mamy już wszystko, co tylko zostało wydane w Europie !!!
Poza tym stale akutalizujemy gry dla klasycznego PlayStation.
Mamy na przykład:

- Ridge Racer V
- Aqua Aqua
- Wild Wild Racing
- Rc Revenge Pro
- NHL 2001

Mamy kilkaset innych tytułów na PS2 i Playstation.

TF™

THIS IS FOOTBALL 2™

Konkurs!

Do wygrania dwa zestawy: gra THIS IS FOOTBALL 2 na PSX plus czadowa koszulka piłkarska z logo gry!

Zadanie: Napiszcie krótki wierszyk (dwie zwrotki po 4 wersy) traktujący o reprezentacji Polski. W wierszu musi pojawić się słowo Emmanuel lub Emsi.

Nagrody pocieszenia: trzy egzemplarze FORMULA 1 2000 w wersjach promocyjnych.

Nasz adres: NEO PLUS, Skrytka Pocztowa 85, 00-936 Warszawa

Konkurs trwa do końca stycznia 2001

Sponsorem konkursu jest firma Sony Poland sp. z o. o.

wirus PlayStation®2 atakuje!

www.sony.com.pl

szczepionki nie wynaleziono...

Zostań jednym z pierwszych posiadaczy PlayStation 2. Już od 11 listopada 2000 rusza serwis informacyjny PlayStation na www.sony.com.pl. Zapowiedzi nowych gier i filmów DVD. Rejestracja. Polska premiera. Poznaj tajemnicę.

INFOLINIA PlayStation: (022) 87 87 087

NEO PLUS VIDEO 5

RELACJA Z WYSTAW

TOKYO GAME SHOW JESIEŃ 2000

ECTS TRADE SHOW 2000 LONDYN

■ **Neo Plus Video 5 najnowsza kaseta firmowana przez, jak łatwo się domyślić, Neo Plus.**

■ **Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - Tokyo Game Show Jesień 2000 oraz ECTS 2000 w Londynie**

■ **Kaseta zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.**

■ **Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64.**

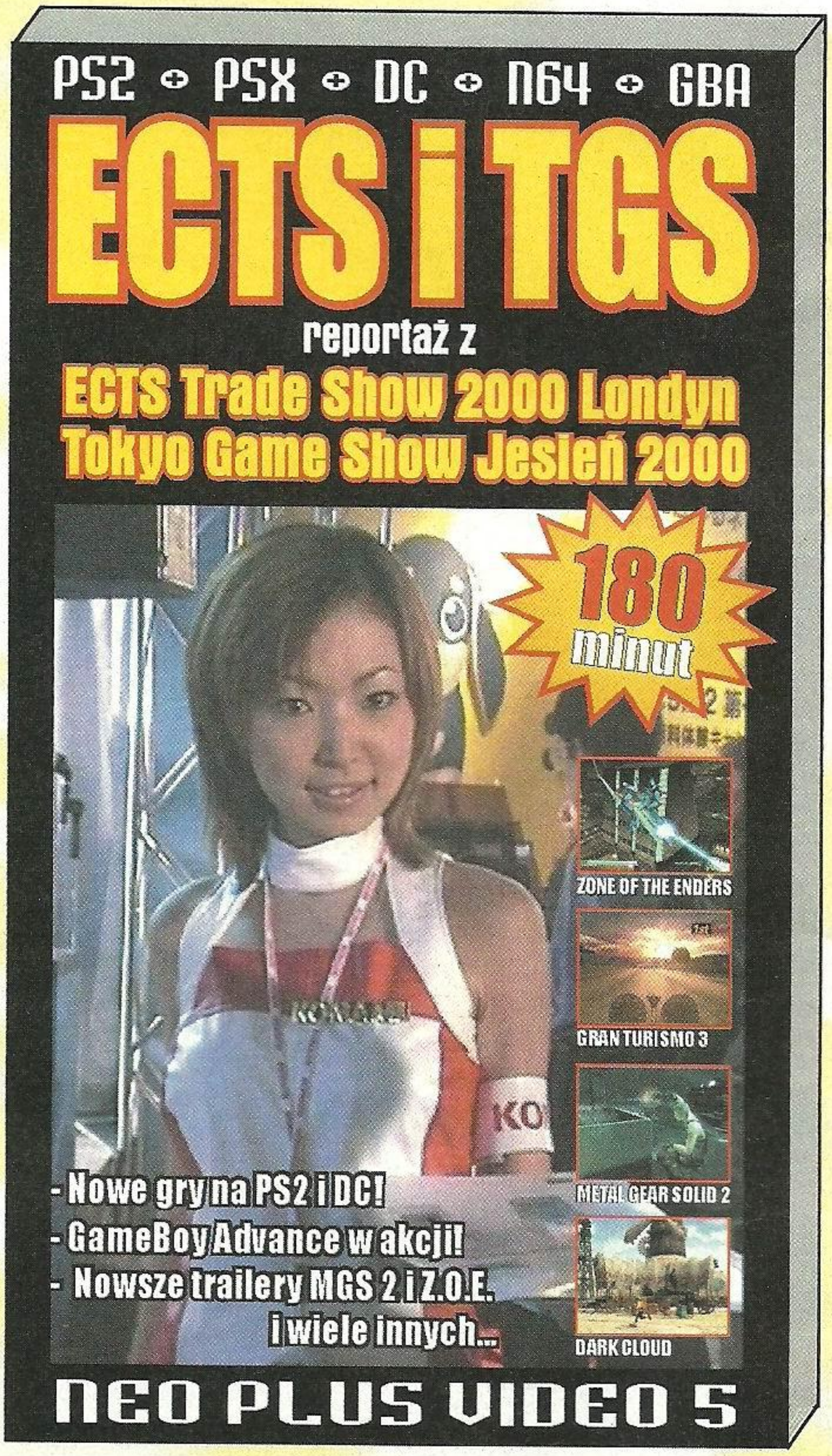
■ **Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tę maszynkę.**

■ **Zamów już teraz i nie czekaj - kolejna kaseta NEO PLUS najwcześniej w czerwcu 2000 (po wystawach TGS i E3).**

■ **CZAS: 180 minut**

■ **CENA: 39.90 złotych**

■ **KOMENTARZ: Polski**



Kupon zamówienia na stronie 107

Kasetę można też zamówić telefonicznie w firmie ULTIMA - tel. (022) 624-78-16

Snowboard Heaven

Platforma: PlayStation 2
Producent: Capcom

Gra nie wzbudziła u nas zbytniego entuzjazmu. Capcom powinien pozostać raczej przy tym, na czym zna się najlepiej: mordobiciach 2D i grach residentowych.

Choć tytuł najnowszego snowboardu szykowanego na konsole nie jest tak emocjonujący jak zapowiadana od jakiegoś czasu następczyni serii COOLBOARDERS z podtytułem CODE ALIEN, to możecie przyszykować się na kawałek porządnej gry z dechą w roli głównej. No i robi ją Capcom.
Od momentu ujrzenia w akcji tego następnego kroku w mało chlubnej historii Capcomowskich snowboarderów, nie da się ukryć do kogo jest skierowany w głównej mierze. Japończycy uwielbiają rzeczy związane z modą, a projektowane w dużej mierze z myślą o nich katalogi snowboardowo-odzieżowe najbardziej znanych firm obfitują w najbardziej wymyślne i drogie stroje jakie można ujrzeć na stokach górskich. I to raczej na stokach Yokohamy niż w Szklarskiej Porębie. Oraz w menu wyboru postaci występujących w wydanej już w Japonii grze SNOWBOARD HEAVEN. Japońsko brzmiące imiona, agresywne kolory i nachalne stroje są wizytówką tej gry.
Pod powłoczką żurnalowej mody kryje się już bardziej stonowana pozycja.
Standardowy wyścig boarderscrossowy po cztery osoby na ekranie jednocześnie, kilka trybów rozgrywania zjazdu i płynna grafika - oto wizytówka tej nie wyróżniającej się niczym szczególnym gry. Animacja jest płynna, ale mało realistyczne i intuicyjne jest wykonywanie tricków poprawiających wynik.
Od czasu, kiedy grę widzieliśmy jedynie w postaci statycznych zdjęć lub filmów prezentowanych na różnych stronach internetowych wiele zmieniło się na korzyść. Animacja przyspieszyła, modele postaci zostały niejako "doszczegółowione" i ogólnie strona wizualna zyskała wiele na swojej atrakcyjności. To wybitnie zręcznościowa pozycja, która z prawdziwym snowboardem ma niewiele wspólnego. Gdyby zamiast śnieżnych desek zawodnicy zjeżdżali na przykład na sankach, czy na podkładanych pod tyłek plastikowych dziwadłach też nic by się nie stało.
Z drugiej jednak strony mamy niewygodny system trików i brak jakichkolwiek czynników, które miałyby zadecydować o przewadze tego akurat tytułu nad innymi.
Na tle SSX-a, X-GAMES Konami oraz wspomnianego już COOLBOARDERS: CODE ALIEN ta gra wygląda niezbyt pociągająco, a oprawa dźwiękowo-muzyczna po prostu nie dorasta do pięt.
Raczej nie ma się co łudzić, że gra ta zostanie w jakiś sposób uatrakcyjniona dla potrzeb naszego rynku, ale zaczekajmy.

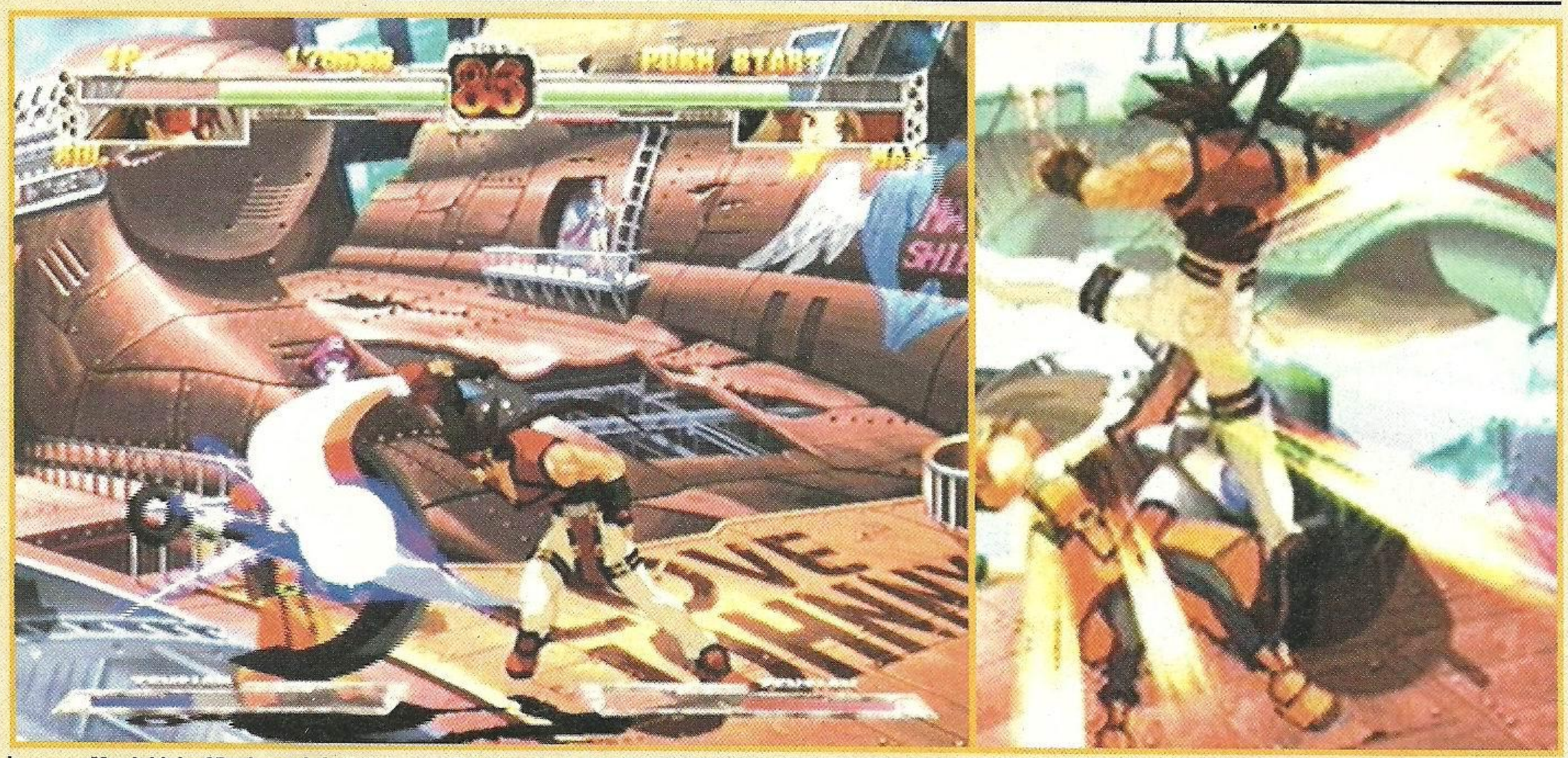
Ekran wyboru postaci oraz przegląd tras. Wszystko bardzo japońskie i bardzo „kul"...

Ciężko powiedzieć, że triki są efektowne czy przyjemne w wykonywaniu. Druga gra Capcom na PS2, podobnie jak pierwsza (SF3EX), przejdzie raczej bez echa.

Witajcie w Importach. Dziś mamy dla was dwie pozycje z Kraju Kwitnącej Wiśni - przepiękna mordobitka 2D na Dreamcasta oraz nowy snowboard na PlayStation 2.

Platforma: Dreamcast
Producent: Sammy

Guilty Gear X

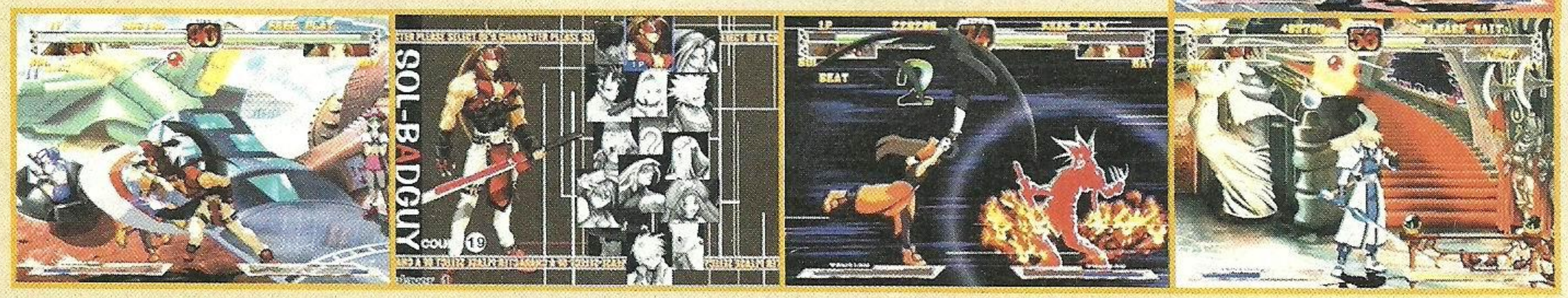


Mordobicia 2D nie są już dłużej ograniczane niewielką ilością pamięci czy niską rozdzielczością. DC + Naomi = 2D power!

Ostatnio mieliśmy okazję przyjrzeć się dokładnie wersji demonstracyjnej GUILTY GEAR X na DC. W wersji, którą otrzymaliśmy można grać tylko jedną postacią (Sol Badguy) w trybie arcade, więc przedstawiamy jedynie namiastkę możliwości gry. Powinno to jednak wystarczyć do wyrobienia sobie zdania o GUILTY GEAR X. Co ciekawe - w demku znajdowały się wszystkie postacie, tak więc można dość do finału.

Już po kilku minutach spędzonych z dzieckiem Arc Systems (autorzy) można dojść do wniosku, że szykuje się kolejna doskonała bijatyka 2D. Bez wątpienia jest to wpływ podobnego do capcomowskich produkcji systemu walki jak i świetnej grafiki w wysokiej rozdzielczości. Tak! Dostajemy w łapki mordobicie śmigające w rozdzielczości 640x480. Piękna sprawa - żadnego widocznego piksela, wszystko gładkie, a jednocześnie niesamowicie płynne! GGX wyświetlane jest (na konsolach NTSC jak na razie) w 60 klatkach na sekundę. Do tego dochodzą zrealizowane z rozmachem tła oraz kopiące tyłek ciosy specjalne. A wszystko takie piękne! Nie bez znaczenie pozostaje też wygląd bohaterów - każdy jest uzbrojony w charakterystyczny dla siebie oręż i potrafi nim nieźle wywijać. Dzięki temu sama rozgrywka nabiera fajnego klimatu - w końcu mali kolesie z wielkimi mieczami zawsze pokazywali klasę (vide: Cloud Strife z FINAL FANTASY VII). Jeśli chodzi o samą rozgrywkę to w porównaniu do produktów Capcomu (czyli na przykład STREET FIGHTER 3, MARVEL VS CAPCOM, CAPCOM VS SNK) produkcja Arc Systems jest dużo szybsza. Można powiedzieć, że mniej taktyczna, ale w żadnym wypadku nie gorsza! Mayhem na ekranie po odpaleniu supera w powietrzu to jest to!

W tym momencie patrzymy na GUILTY GEAR X jak na godnego rywala dla nowych 2D fighterów Capcomu. Gra została opracowana dla salonów gier na płycie Naomi - jak widać ma ona ogromne możliwości, jeśli chodzi o grafikę 2D. GGX wzbudzało prawdziwy szał wśród młodych Japończyków na ostatniej edycji TGS. W tej grze widać potencjał, który (miejmy nadzieję) zostanie odpowiednio wykorzystany. Na razie ciężko jest mówić o bonusach i ukrytych postaciach (podstawowych jest 14), bo jak wiadomo w demku ciężko jest coś odkryć. Kolejną relację nadamy już z pełnej wersji.

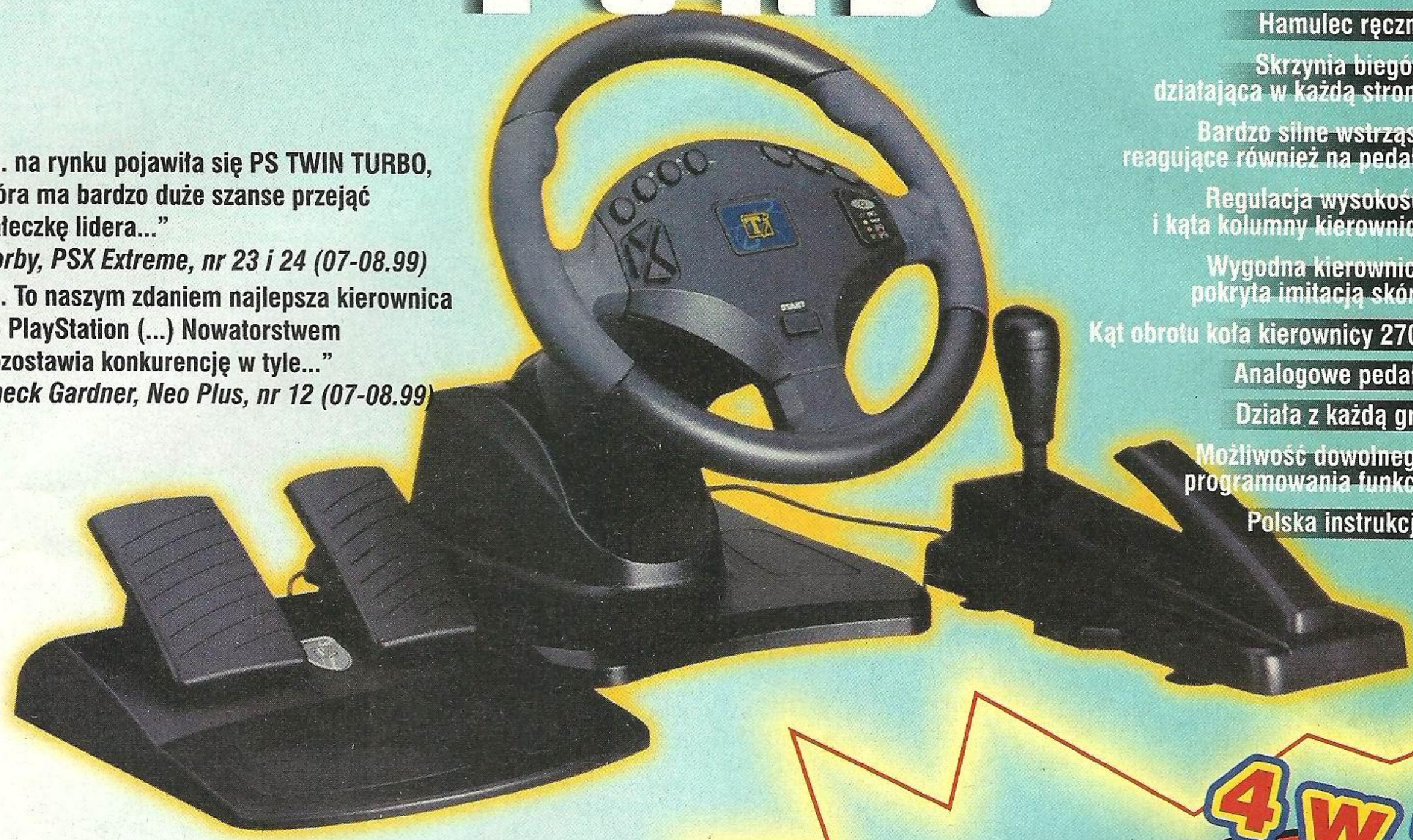


Niezła ksywka - Sol Badguy. Sol ma olbrzymi miecz, którym czesze rywali jak się patrzy. Nie brakuje także kilku miłych dziewczynek i olbrzyma z łańcuchem.

Przypominamy! Jedyna oryginalna kierownica w wersji PSX i PC

PS/PC TWIN TURBO

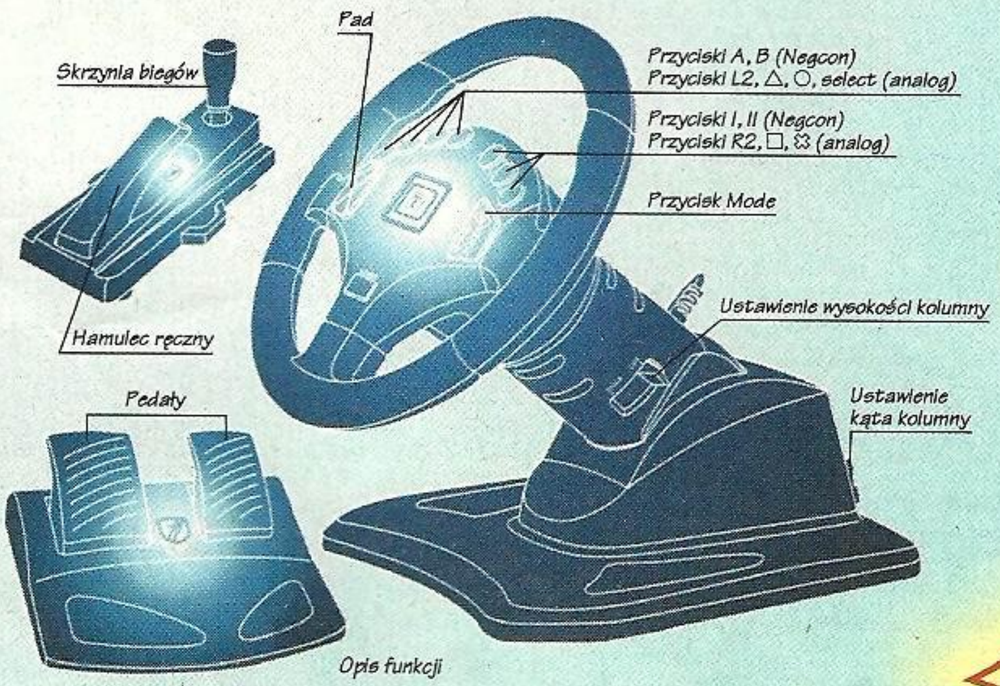
Nowość



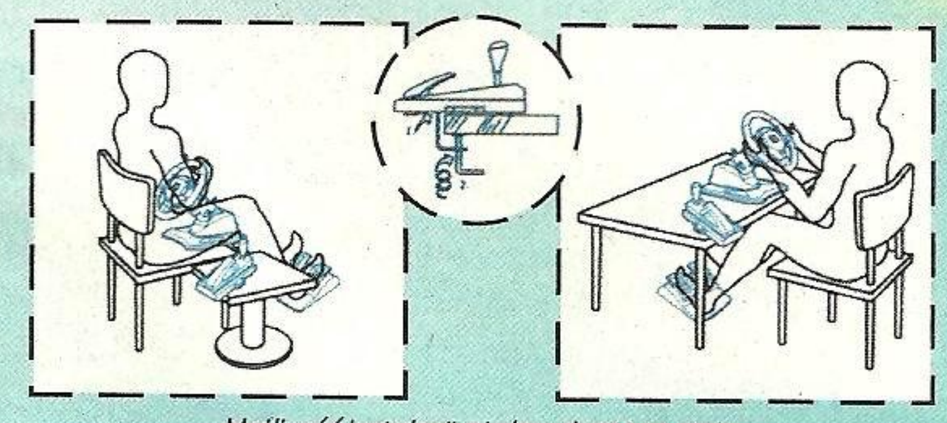
- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryła imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

4 w 1

UWAGA! REWELACJA!

Zaoszczędź!

Kierownica Twin Turbo Deluxe współpracująca z PC, PSX, PSX2, Nintendo64

Szukaj w dobrych sklepach!

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

Ti TECHNOLOGY INNOVATION

MANTA

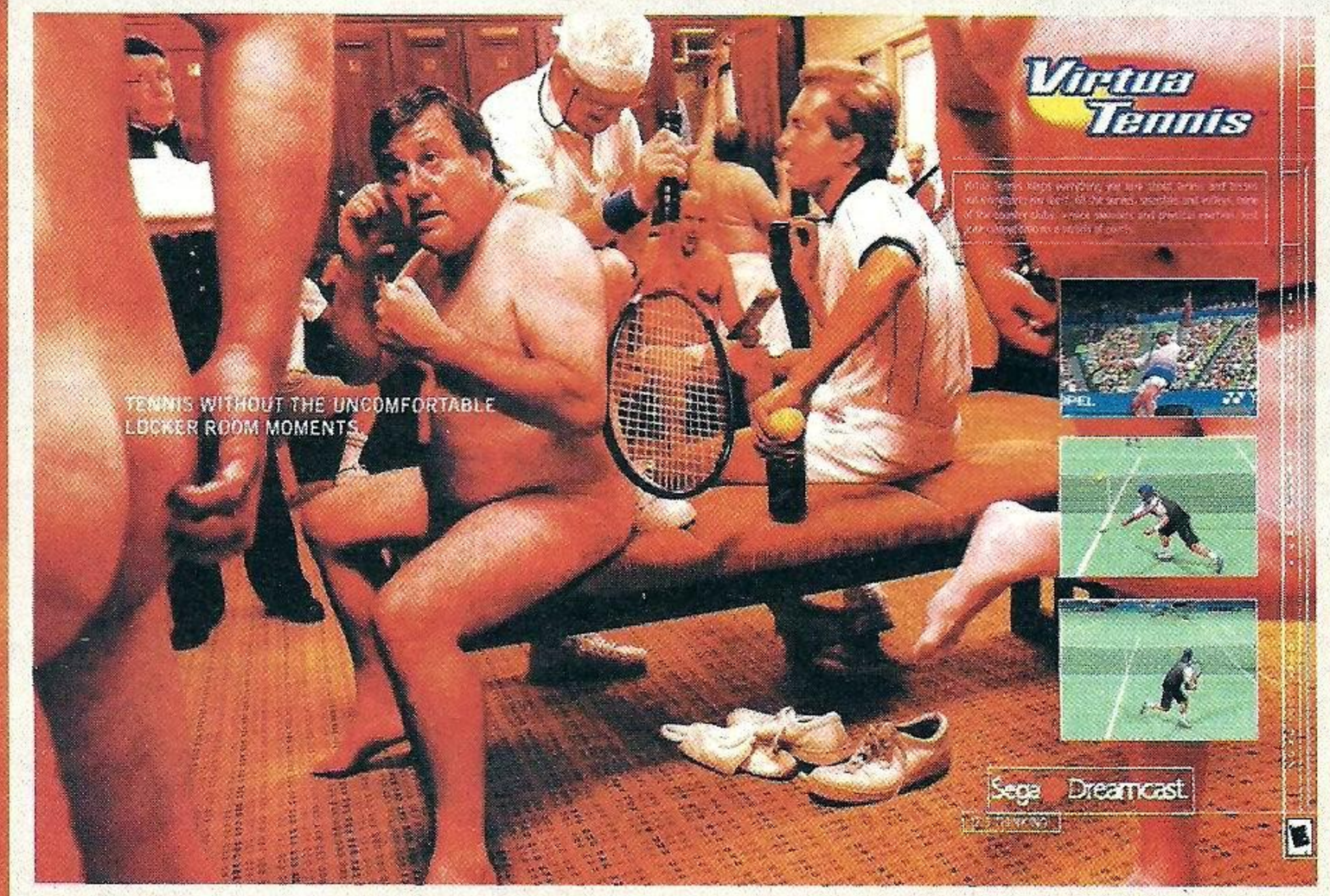
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

TENNIS WITHOUT THE UNCOMFORTABLE
LOCKER ROOM MOMENTS.



Reklama, reklama...

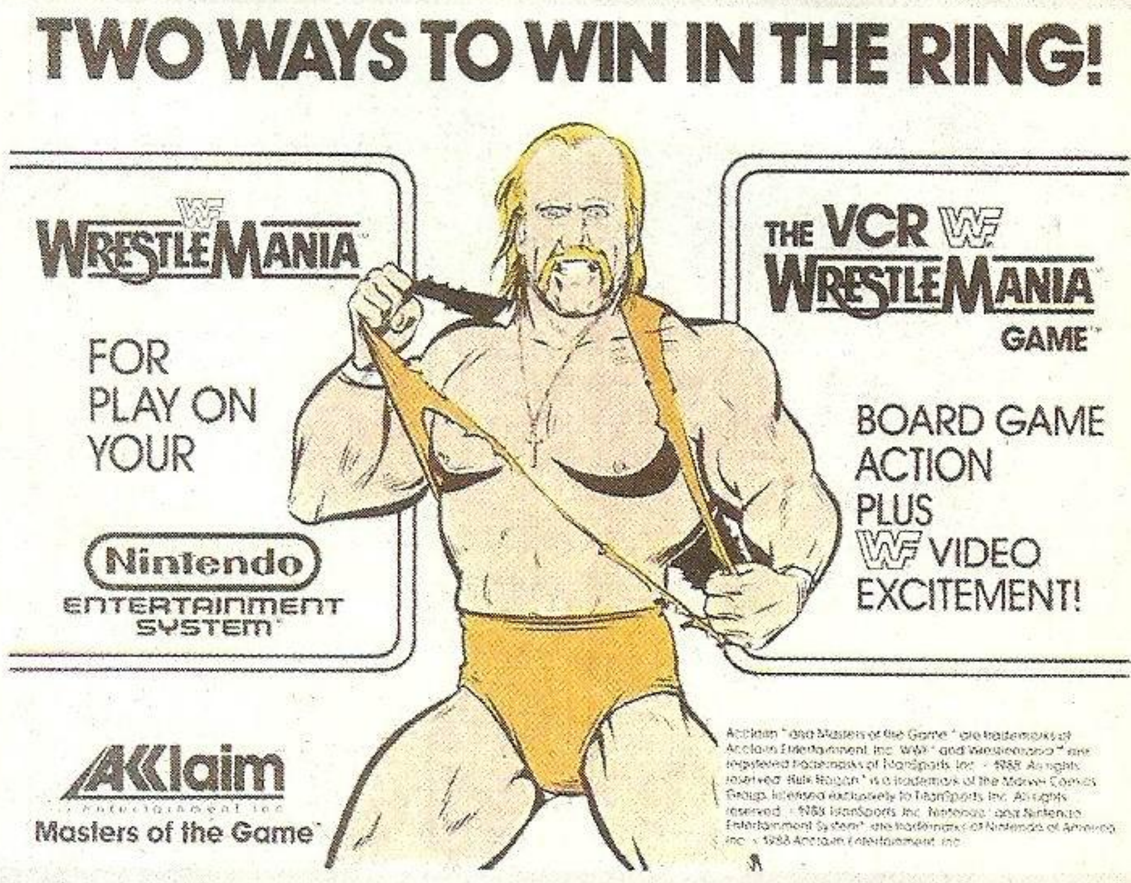
(pod melodię znanego przeboju K.A.S.Y.)

TXT: BANAN

Lansowane produktów poprzez dowcipne, przemyślane i zręczne reklamy występuje już u nas na rynku telefonii komórkowej, zdarzają się też dobre pomysły dotyczące poszczególnych innych produktów. Niestety jednak dominującą pozycję mają u nas modele zmartwionych pań zastanawiających się jak wywabić plamę ze swojego benettona, którego oblał jakiś cyt. "smarkacz", tudzież nie mniej zmartwione panie o obowiązkowo zabawnych nazwiskach, narzekających na te dokuczliwe momenty, w których nie do końca czują się komfortowo z takich czy innych powodów. I chociaż większość z tych reklam z zatroskanymi paniami kończy się happy endem, kiedy pod koniec trzydziestosekundowej emisji dowiadujemy się, że panie znajdują na swoje problemy panaceum np. w postaci rewelacyjnego dezodorantu, to jakoś nie bardzo mnie to pociesza.
Dlatego też postanowiłem zachęcić was do rzucenia okiem na kilka wybranych przez nas reklam, abyście mogli przetrwać jakoś posuchę jaka dotyka nasz rodzimy rynek reklam gier. Jednak nie wszystko jest jeszcze stracone i być może niedługo już będziemy mogli natknąć się na nie urągające nikomu reklamy rzeczy, które interesują także nas. To prawda, że oglądając mecze Ligi Mistrzów możemy już podziwiać reklamówki poszczególnych tytułów Sony porozmieszczane na bandach wokół murawy. To prawda, że na kanały stacji komercyjnych wkradają się też krótkie, zaskakujące filmy lansujące konsolę PlayStation. Najwyższy jednak czas, żebyście zobaczyli jak to wyglądało kiedyś. Jak wygląda teraz. I jak będzie wyglądało u nas. Może. Kiedyś.

TROCHĘ HISTORII

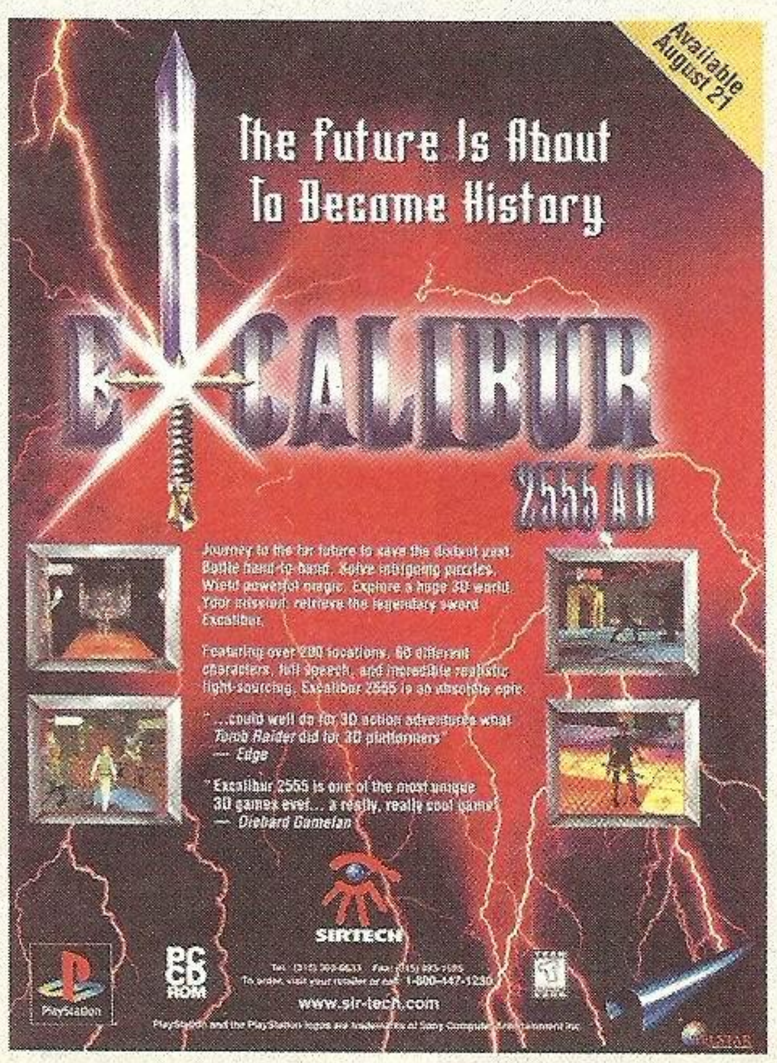
Na początek może kilka historycznych reklamówek. Mniej więcej wtedy, kiedy u nas na rynku pojawiały się pierwsze "prawieżeprofesjonalne" spoty reklamowe "Kup pan cegłę", gry proponowane przez pana Normana Bushnella oraz jego firmę Atari Games powoli zaczynały wyglądać na światło dzienne. Autorzy gier dosyć szybko postanowili przesiąść się na reklamy rysunkowe, ponieważ grafika zawarta w przebojach z końca lat osiemdziesiątych nie mogła stanowić odpowiedniej zachęty. Przynajmniej nie w momencie, kiedy pojawiała się na stronach z reklamami innych produktów. Dlatego też Atari zdecydowało się na radykalne posunięcie tworzenia plansz rysunkowych reklamujących konkretne tytuły gier. Ciekawe i ożywiające prymitywne screeny z wczesnych gier posunięcie - trzeba przyznać.
Później przyszedł czas na reklamy bardziej odważne. Gry zyskiwały sobie coraz większą popularność i reklamy także stawały się coraz bardziej radykalne. Przy okazji zaczęły pojawiać się też ciekawsze materiały na ich temat.

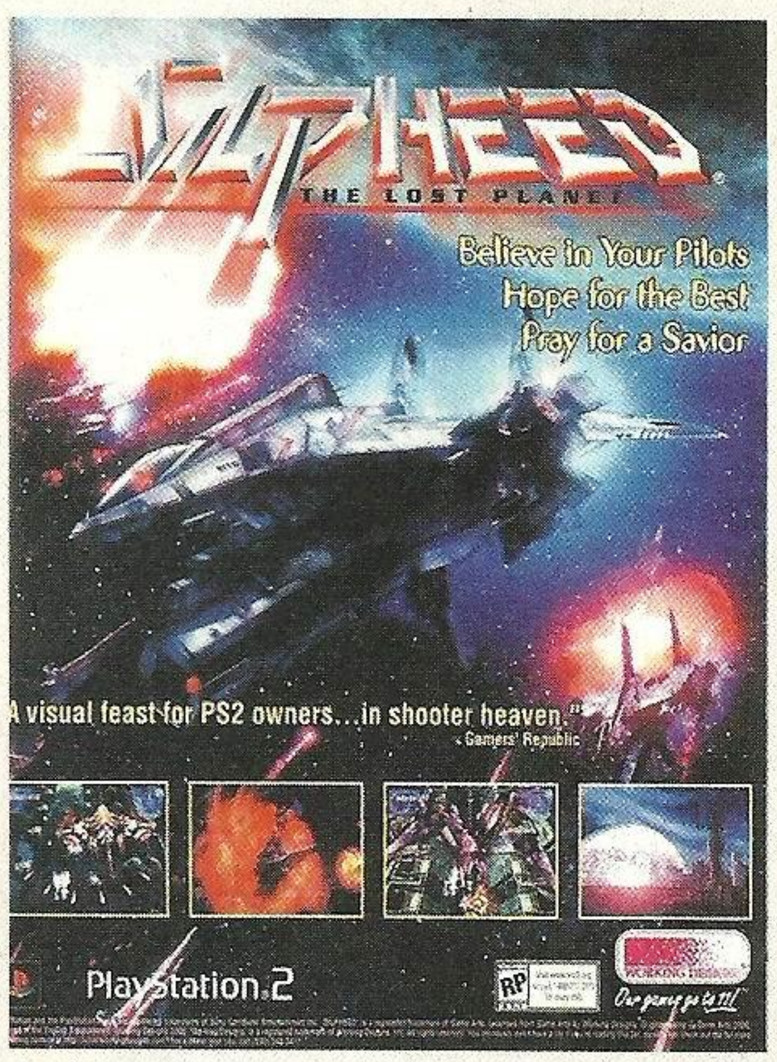


Specyfika japońskiego rynku reklamowego jest na tyle duża, że nie bardzo jest nad czym się rozwodzić. Na dobrą sprawę większość reklam składa się tam z rysunku mangowego, ewentualnie jakiejś ilustracji do gry oraz mnóstwa tekstu. Symbolika japońskich reklam nie pozwala nawet domyślać się o co w nich chodzi. Czy są zabawne, czy poważne, czy sprzedają wiele informacji o grze... Dziwny jest ten świat.

POPRAWNA i NIEPOPRAWNA

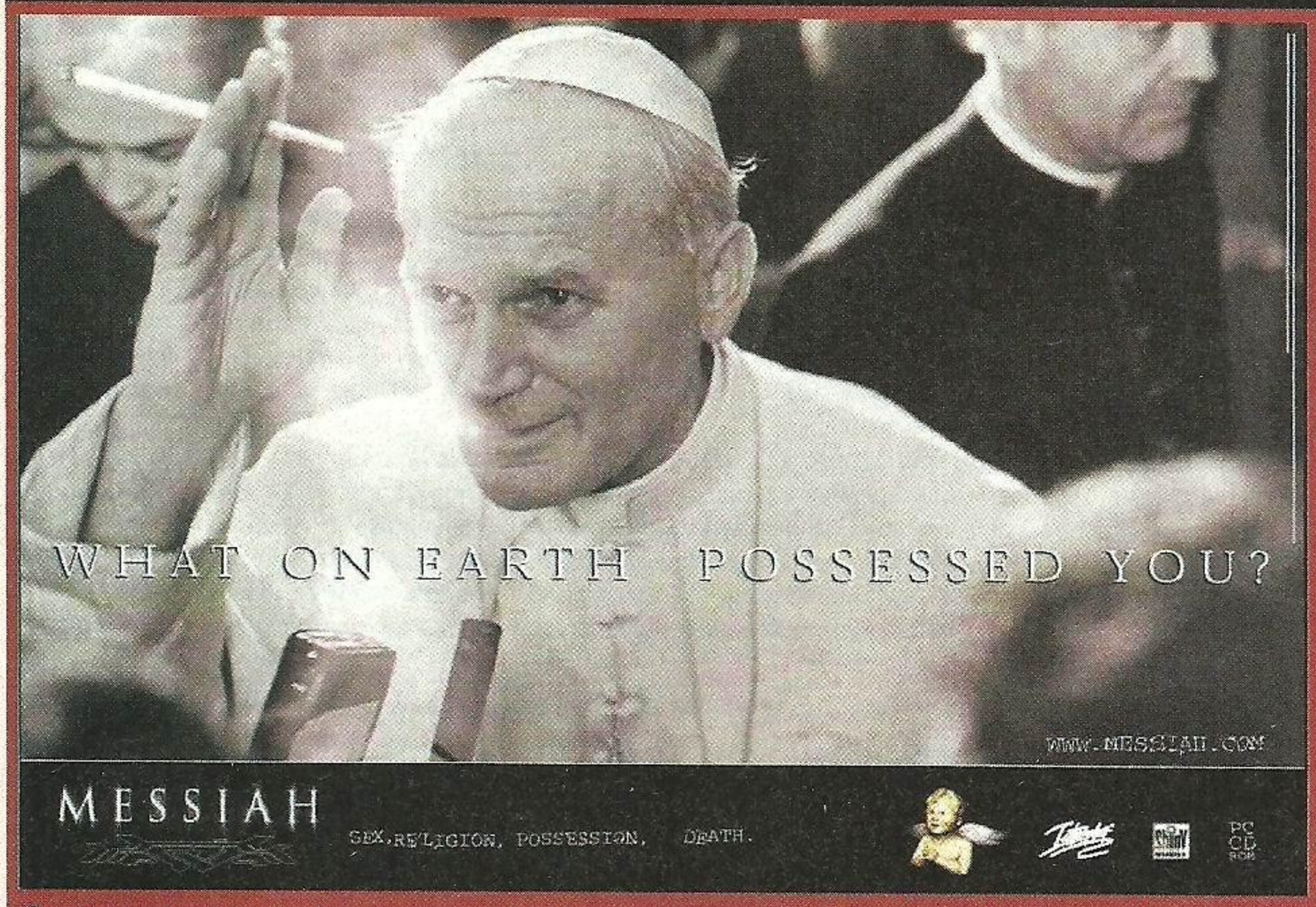
Zasadniczo dobra reklama powinna charaktery-zować się kilkoma elementami. Po pierwsze - w przypadku reklamowania pojedynczego tytułu przy-daje się duży artwork albo jakiś inny sporawy rysu-nek wyjęty z gry. Dalej idzie chwytliwy slogan - naj-lepiej jeżeli jest oryginalny, dowcipny i krótki. Kie-dy już te elementy przyciągną nasze oko przydaje się materiał na temat samego produktu. Potrzebne są ładne i duże screeny pokazujące różnorodne po-ziomy lub tryby gry, a na koniec przydaje się jesz-cze kilka wypunktowanych opcji zawartych w grze (ew. usprawnień w stosunku do oryginału w przy-padku sequela). Tyle poprawne reklamy.

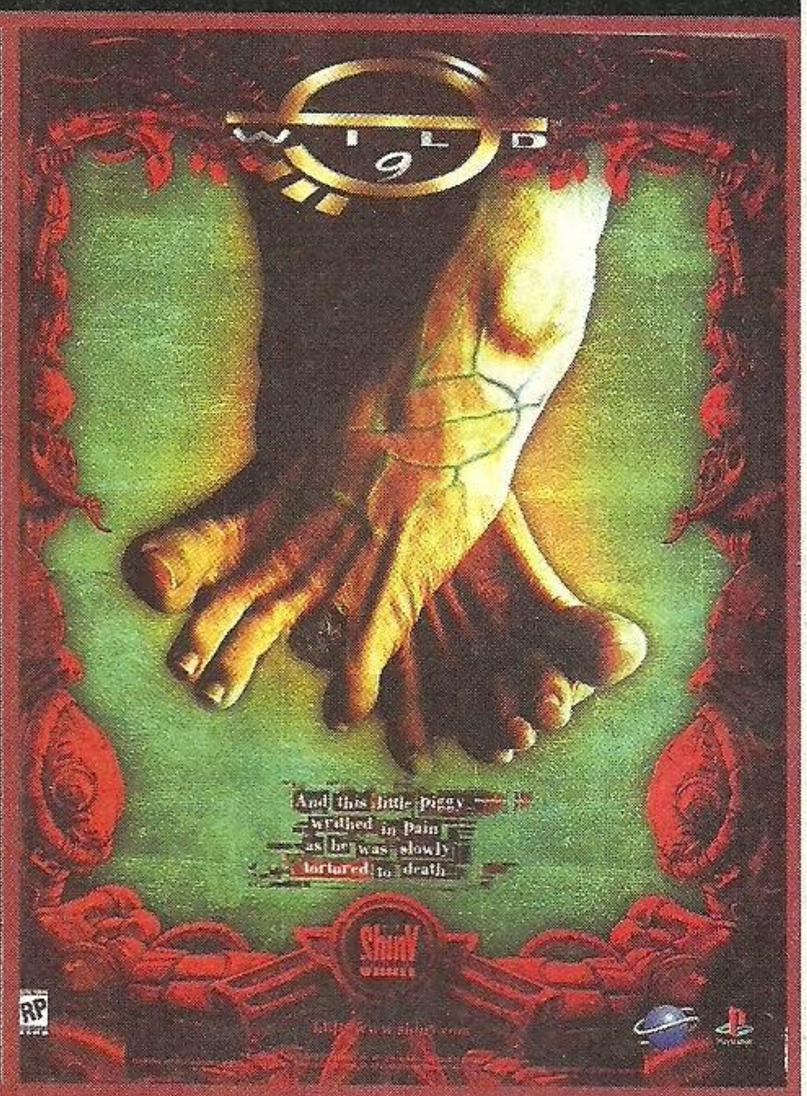




A więc na górze mamy przykład reklamy poprawnej (SILPHEED na PS2). A jak w sytuacji reklam kiepskich? Wystarczy, że spojrzycie na tę z lewej. Wielkie i brzydkie logo, morze tekstu wlane na nieatrakcyjne tło, kilka zróżnicowanych ale niezbyt atrakcyjnych screenów oraz maksymalnie kiepski slogan. "Przyszłość niebawem stanie się historią". Jak pragnę zdrowia. Czy przypadkiem nie słyszeliście tego tekstu jakiś tysiąc razy w odniesieniu do innych gier? No właśnie. Niestety reklama EXCALIBURA jest równie kiepska jak sama gra. Niestety takich reklam, zrobionych na odwal się jest stosunkowo wiele. No cóż. Takich reklam raczej nie antycypujemy.

Szok i bluźnierstwa





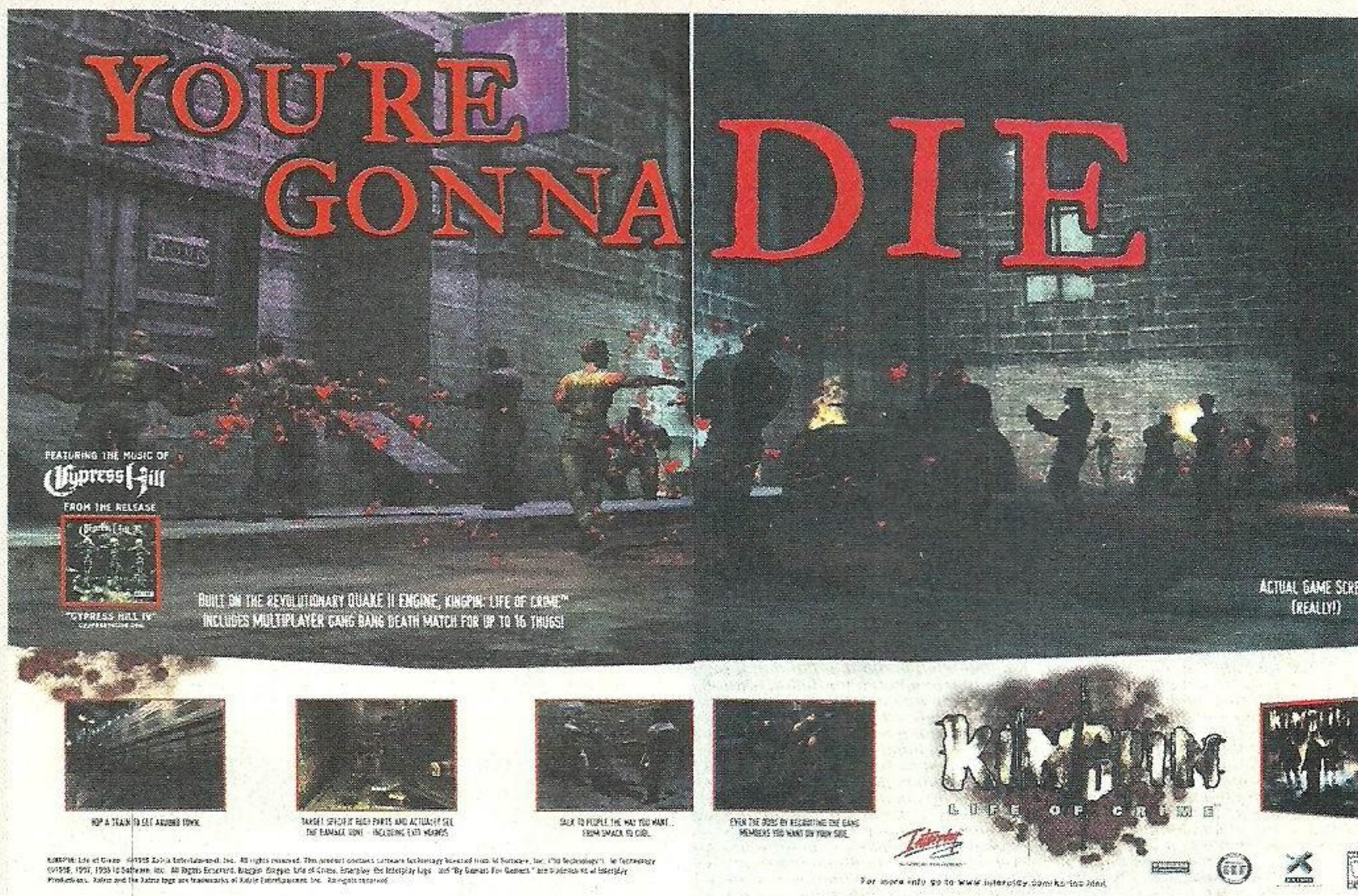
Oprócz tradycyjnie eksploatowanego seksu i przemocy natykamy się też na wykorzystywanie motywów, które ludzie bardziej wrażliwi mogliby uznać za bluźniercze. W reklamach tego rodzaju przoduje firma Shiny, której dwa "dzieła" możecie podziwiać na górze. Zdjęcie przedstawiające papieża z papierosem opatrzone jest napisem "Co na ziemi nim owładnęło?" (na "ziemi" zamiast na "niebiosa"). Reklama ta dotyczy gry MESSIAH, w której sterujemy cherubinkiem obdarzonym mocą opętywania napotykanych przeciwników i przejmowanai nad nimi kontroli. Reklama z prawej strony dotyczy gry WILD 9'S, w której korzystając ze spacjalnego promienia możemy torturować przeciwników (napis "A ta mała świnka wiłą się z bólu kiedy była torturowana na śmierć." Użyta jest tutaj wyliczanka o świnkach, ale nie o nią chodzi. Sposób skrzyżowania stóp na rysunku budzi bardzo niedwuznaczne skojarzenia...

PRZEMOC W REKLAMACH

Wiadomo jaka reklama jest najbardziej skuteczna. Przykład zakonnicy całującej księdza na billboardach Bennettona, jakkolwiek wyświechtany by nie był, jest w stanie wyjaśnić o co mi chodzi. Nic więc dziwnego w tym, że producenci gier oraz firmy zajmujące się przygotowywaniem kampanii reklamowych owych gier nie zasypiają gruszek w popiele i często sięgają po środki szokujące, drastyczne lub po prostu ryzykowne.

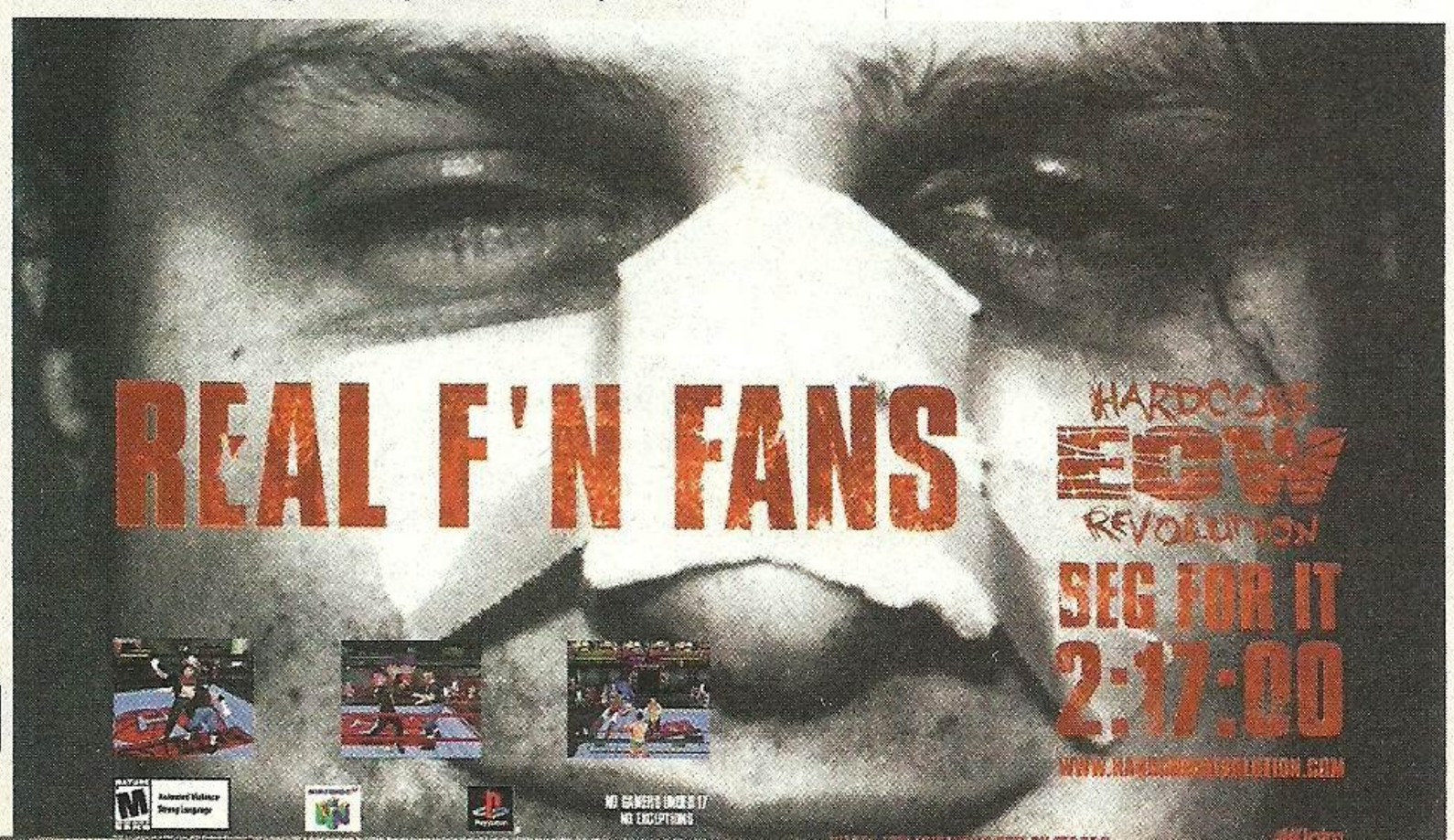
Potencjalny gracz nie jest już atakowany jedynie prostymi rysunkami uśmiechniętych potworków strzelających do siebie kolorowymi kuleczkami. Jest to o tyle problematyczne, że w wyniku przeprowadzonych w Stanach Zjednoczonych w 2000 roku badań 44% użytkowników konsol oraz ponad 30% użytkowników komputerów osobistych ma poniżej osiemnastego roku życia. A ponieważ reklamy gier ukazują się w mediach docierających przede wszystkim do graczy nietrudno domyśleć się, że część reklam kierowanych głównie do starszych użytkowników gier trafia także do tych młodszych.

Z powodu braku pism, kierowanych tylko do graczy w określonym wieku nie ma możliwości skontrolowania grupy, która poddana zostaje



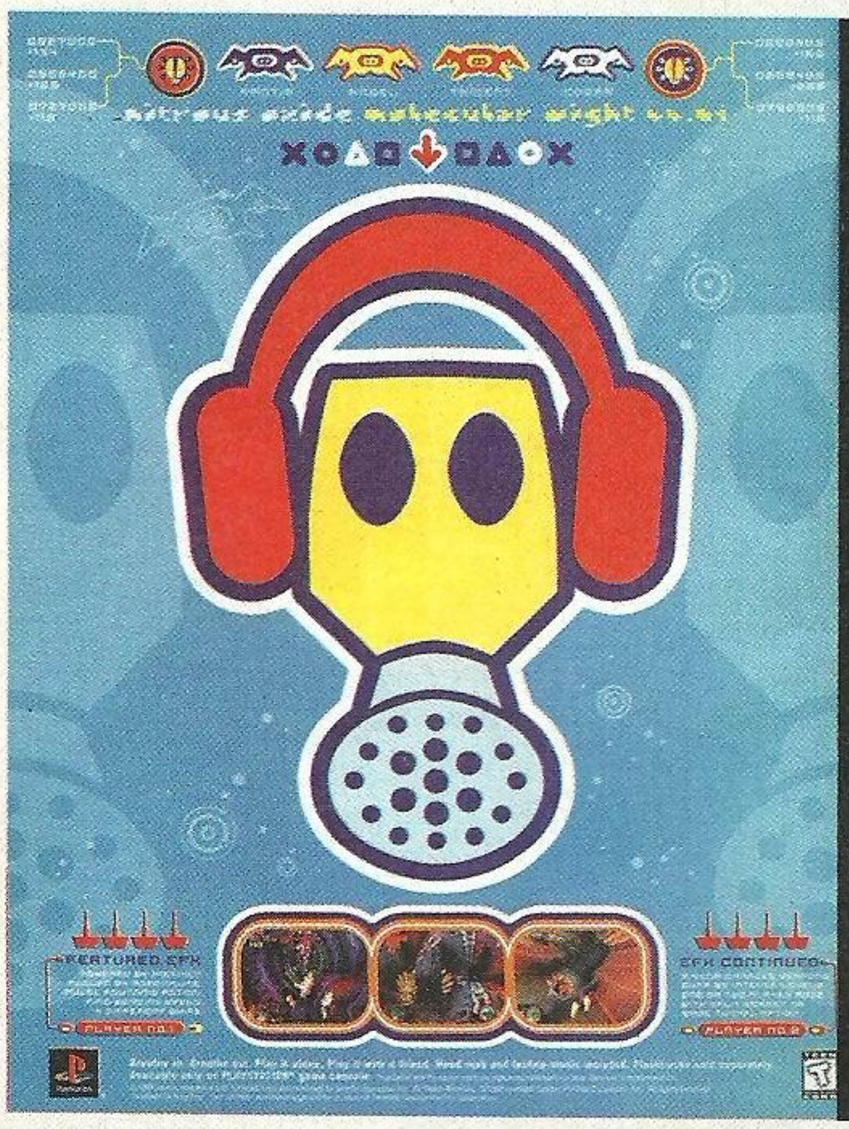
działaniu szkodliwych reklam. W Stanach Zjednoczonych w czerwcu 1999 roku sam prezydent Clinton wydał wojnę przemocy w mediach, muzyce i filmach, posługując się przy okazji (m.in.) przykładem niestosownej dla osób niepełnoletnich reklamy z popularnego miesięcznika o grach EGM (slogan reklamowanej gry 0 "More fun than shooting your neighbour's cat" - "bardziej zabawne niż strzelanie do kota sąsiadów"). Zarządzone zostało nawet badanie skutków wpływu reklam pełnych przemocy na młodych ludzi. Według prezydenta młody Amerykanin jest świadkiem 40 000 morderstw i 200 000 aktów przemocy na ekranie zanim ukończy osiemnaście lat.

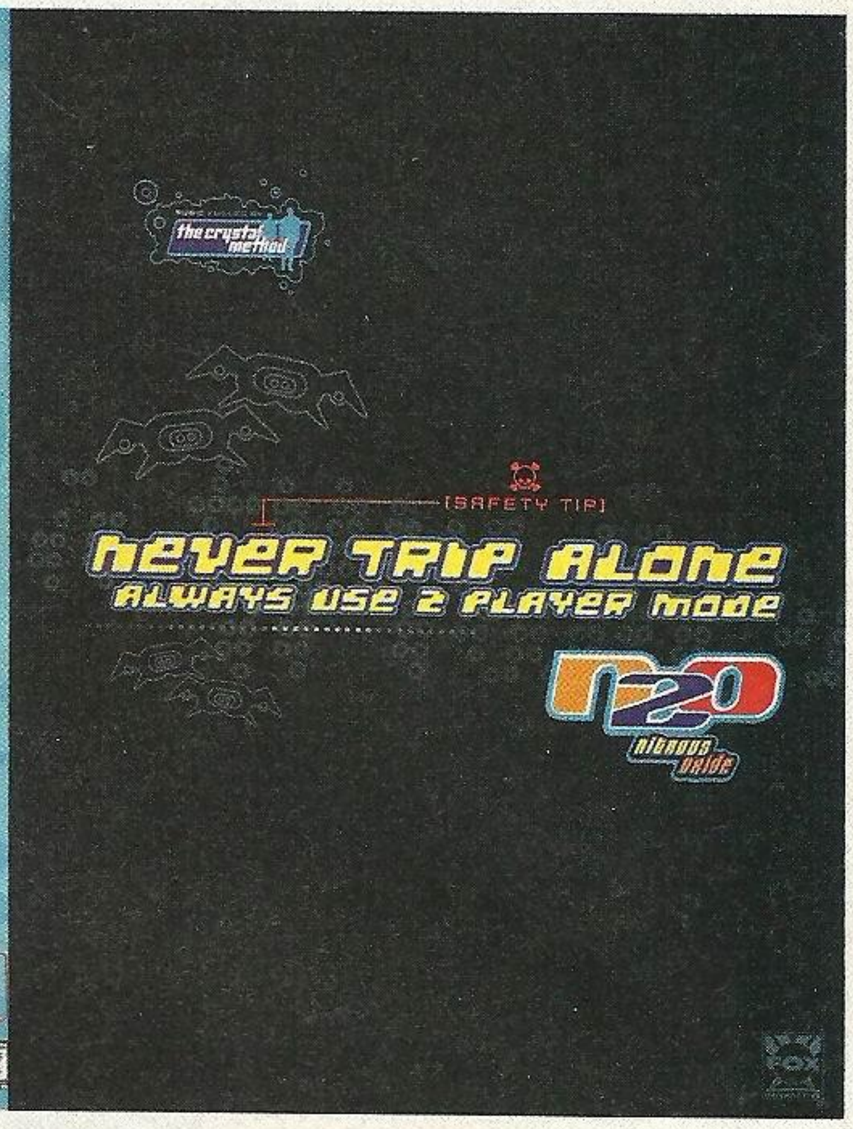
Spójrzcie na reklamy gier KINGPIN (wyżej) oraz ECW HARDCORE (z lewej). Czy wyzwalają w was agresję?



WPADKI

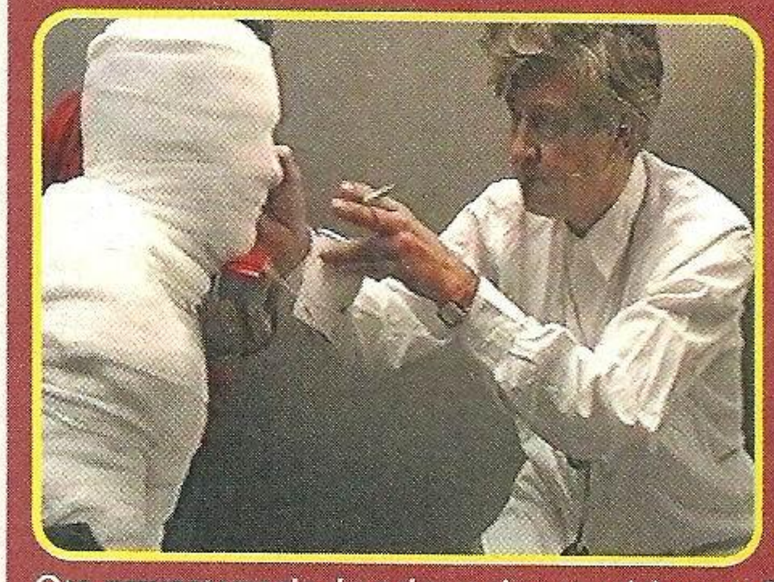
30 czerwca 1998 roku firma Fox Interactive wycofała swoje reklamy jednej z najnowszych szykowanych gier. Chodziło o bardzo szybką, futurystyczną strzelankę na PlayStation N2O: NITROUS OXIDE. Tytuł gry wziął się od gazu rozweselającego stanowiącego źródło napędu sterowanego przez graczy pojazdu. Tak się jednak składa, że nadużywanie gazu rozweselającego (podobnie jak każdej innej substancji) może mieć szkodliwy dla młodych ludzi skutek.
Cały problem leżał w tym, że Fox zdecydował się puścić reklamy, w pismach młodzieżowych (m.in. Spin i Source). W reklamach tych pojawiły się slogany "Breathe in. Breathe out." (Wdychaj. Wydychaj) oraz "Never Trip Alone" (co oznacza dosłownie - nigdy nie podróżuj sam, ale w slangu słowo "trip" oznacza też zażywanie narkotyków). Kontrowersyjne reklamy musiały zniknąć, a w komentarzu do sprawy przedstawiciel Fox podał, iż firma "rozumie, że kampania reklamowa N2O mogła wzbudzić krytykę i przeprasza za wszelkie odniesienia, które mogą nakłaniać do zażywania narkotyków w niektórych ze swoich reklam".
Nie wygląda to na zupełnie przypadkową reklamę, nie?



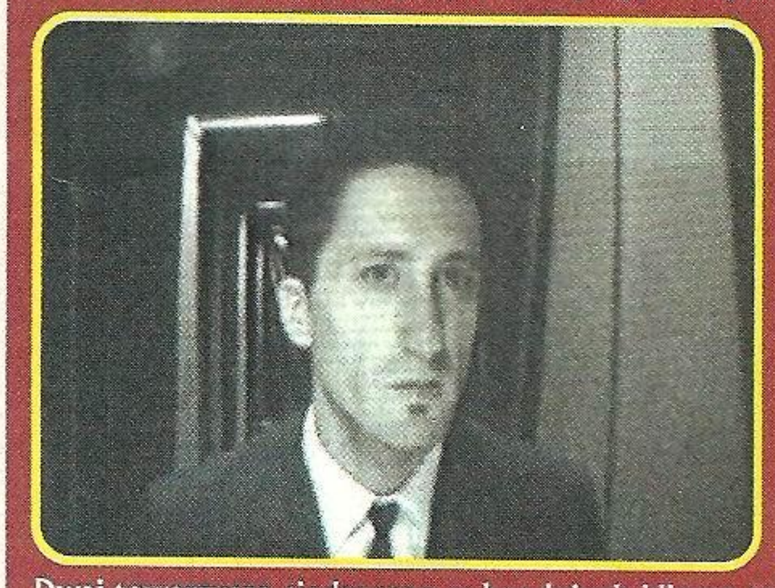


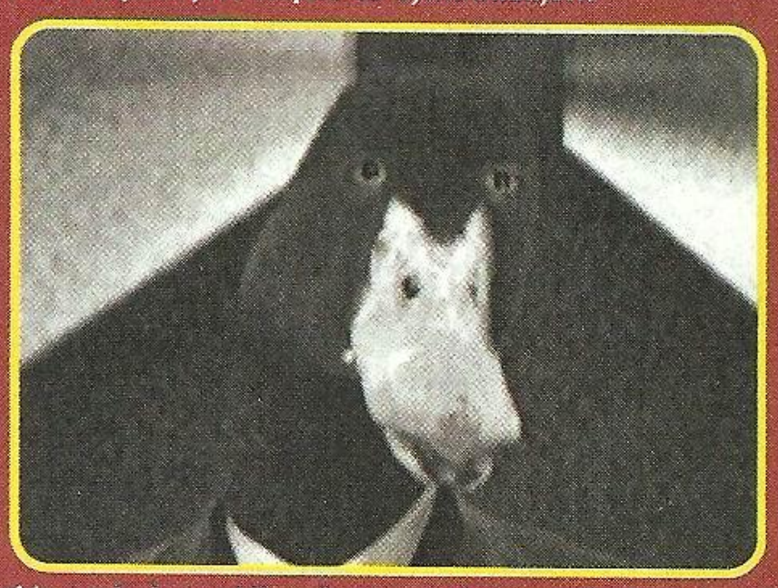
David Lynch: One Bad Mother

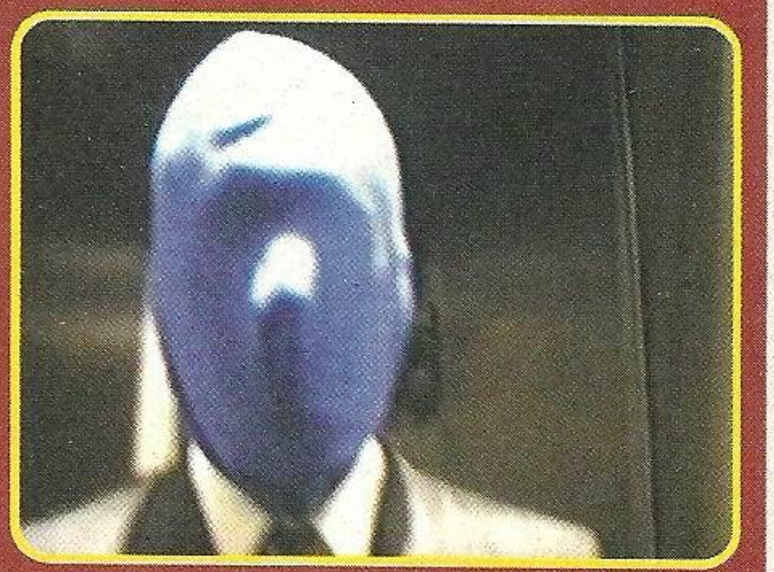
Oto przygotowania do nakręcenia krótkiej reklamówki Sony dotyczącej tajemniczego "Third Place" ("Trzeciego Obszaru"). Reklamówka ta ma pojawić się także w naszej polskiej telewizji, gdzie będziecie mogli podziwiać ją w jej całej czarno-białej krasie. Poniżej przedstawiamy kilka kadrów z przygotowań do filmu. Reżyserem reklamówki jest znany wszystkim reżyser David Lynch ("Miasteczko Twin Peaks", "Zagubiona Autostrada" czy "Blue Velvet").



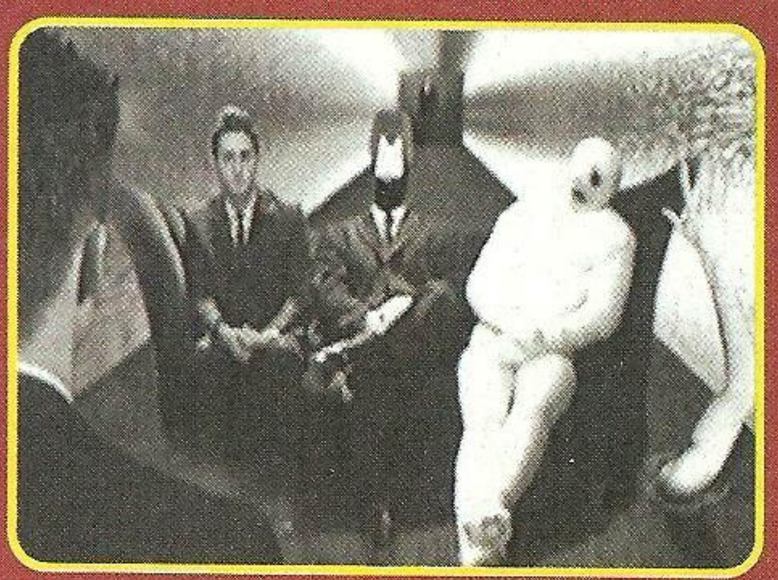
Oto przygotowania do nakręcenia ostatniej sceny filmu, podczas której kamera pokazuje trzech siedzących na kanapie delikwentów. Zabandażowany gość nie był specjalnie zachwycony z powodu przypisanej mu roli - ciężko jest złapać co symbolizuje...

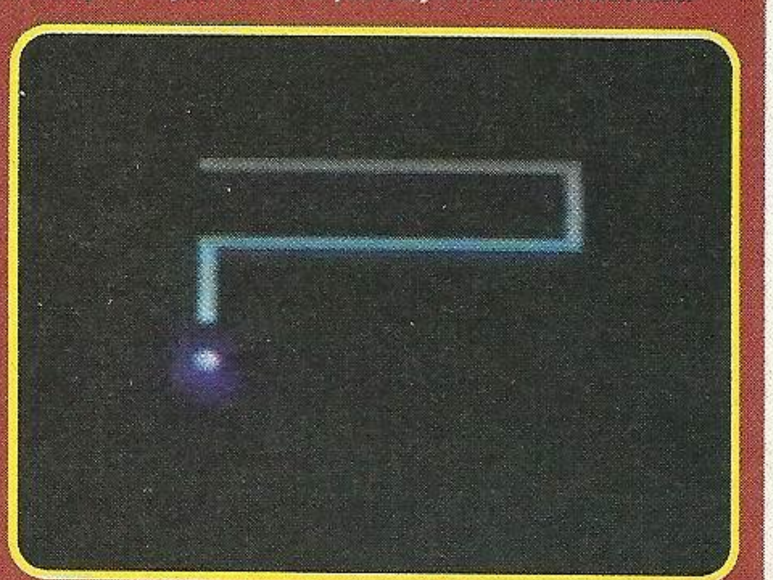






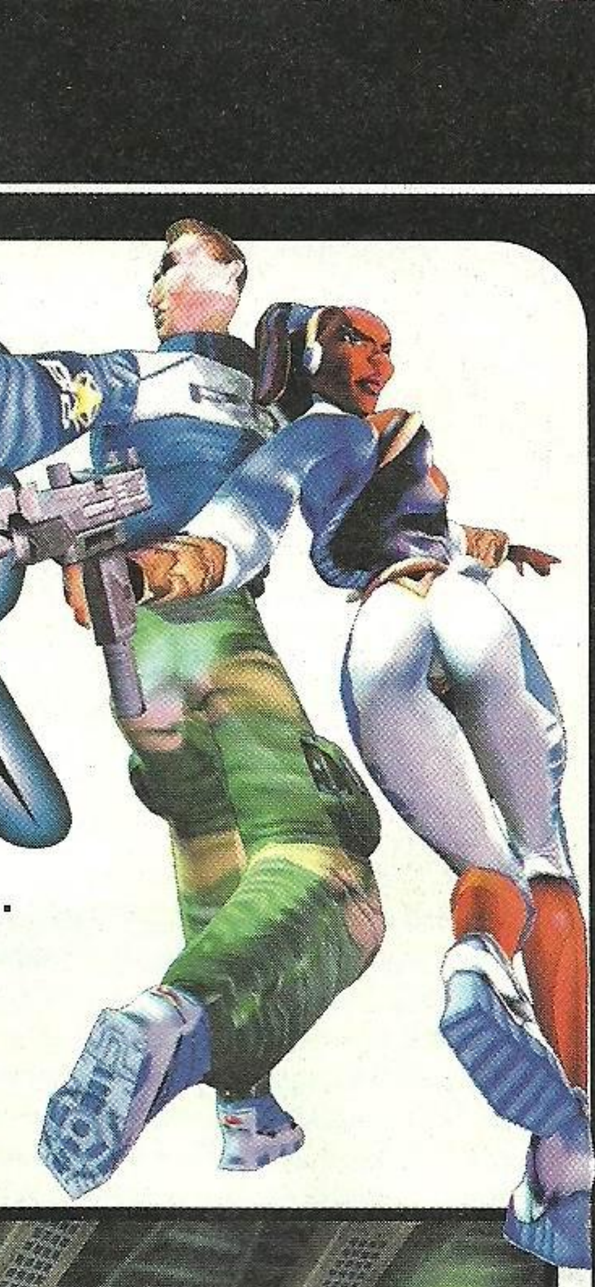
Dwaj towarzysze siedzącego w bandażach klienta to główny bohater klipu (to ten koleś na zdjęciu z lewej strony) oraz pan kaczka w garniturze. Koleś z niebieską głową posłużył jako nośnik dla głowy kaczki. Aha - jeżeli nie wiedzieliśmy co symbolizuje "zabandażowany" to pan kaczka już zupełnie nas rozwala.





Na koniec jeszcze jedna z bardziej niepokojących akcji, podczas której główny bohater wypluwa z siebie ramię (chociaż wygląda to raczej jakby wyrywało mu się z gardła), które w ostatniej scenie stoi sobie obok kanapy. A na końcu jeszcze fragment loga PS2, które zostało tu przedstawione jako znak zapytania...

TIMESPLITTERS

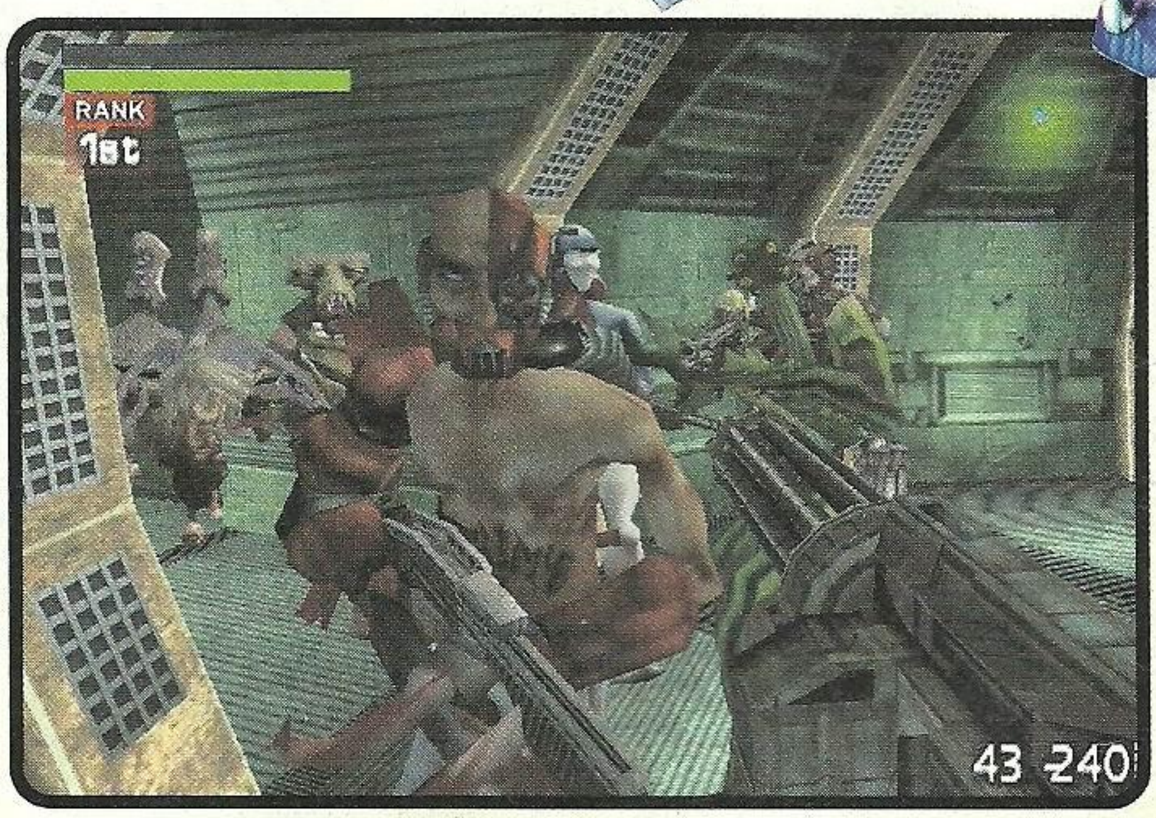


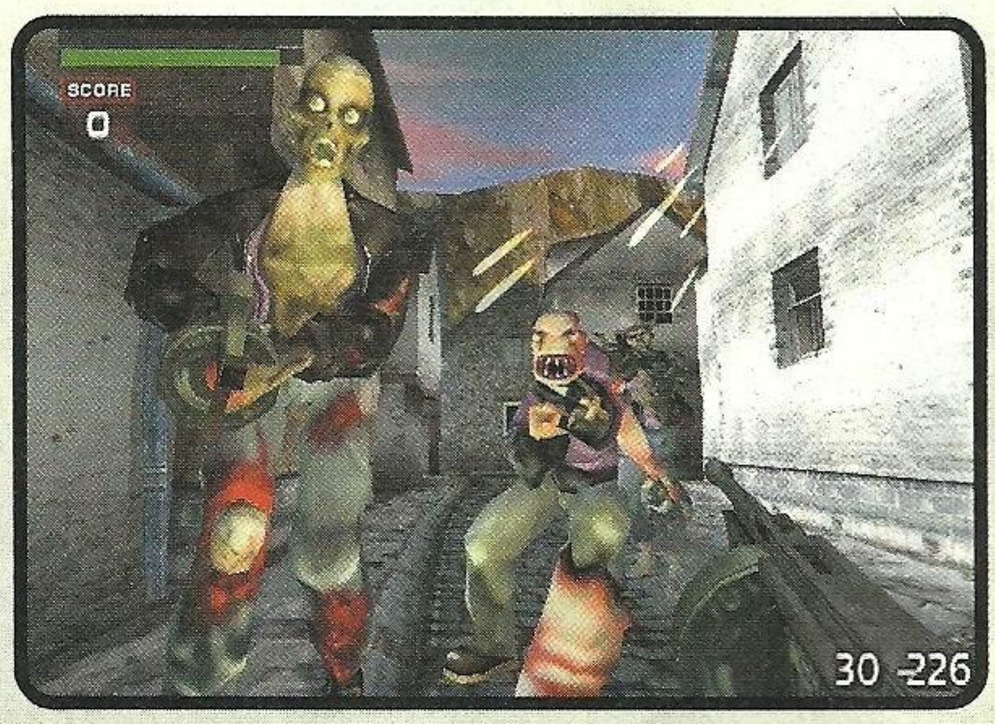
Czego chcieliśmy?... Płynne 60 fps przez cały czas? Jest... Masa różnorodnych broni? Jest... Kupa różnych scenerii rozrzuconych bez ładu i składu po wszelkich okresach? Jest... Wspaniała fabuła, splatająca to wszystko w jedną zgrabną całość i okraszona mistrzowskiej klasy animacjami? Hmm... Tego akurat nie ma. No to może niezła fabuła okraszona nielicznymi, ale za to całkiem estetycznymi animacjami? Ehh.. Tego też brakuje... W takim razie chociaż jakaś niezbyt ambitna fabułka poznawana z nielicznych, lichych filmików? Też nie? Nawet jakiejś na odwal się machniętej namiastki fabuły, którą sprzedać próbowałyby jakieś żałosne, monochromatyczne ilustracje? To w takim razie niech cała reszta dobrze pracuje na efekt końcowy.

No i zapracowała. Zespół składający się m.in. z ludzi, którzy w zamierzchłych czasach stworzyli najlepszy (do czasu PERFECT DARK) konsolowy shooter fpp - GOLDENEYE, już pod sztandarem Free Radical stworzył właśnie jedną z najlepszych gier obecnych na linii startu tuż obok biegnącego na torze pierwszym Sony'ego PlayStationa juniora.

W przypadku gier wyglądających tak jak TIMESPLITTERS mam ochotę użyć jakiegoś nowego słowa. Takiego, które przekazywałoby tę charakterystyczną czystość i ostrość grafiki oraz bardzo estetyczny wygląd. To jednak nie wszystko. Krystalicznie czysty obraz wszystkich miejsc, w których rozgrywa się akcja gry - bez względu na to czy jest to wnętrze egipskiej piramidy, uliczki Chinatown czy też wnętrze jakiejś dziwnej, futurystycznej budowli pełnej klaustrofobicznych korytarzy nasuwa mi też skojarzenia z dobrze oświetlonym planem filmowym. Takim, w którym widać nawet to co kryje ciemność. I to także jeszcze nie wszystko. Gry takie jak debiutancka pozycja Free Radical mają też często bardzo wyraźny, ostry dźwięk. Szczególnie dobrze słychać to podczas strzałów z jakiejkolwiek broni, a kulminacją jest wystrzelenie pocisku, który rykoszetem odbija się po metalowych rurach. Wspaniała robota. Muzyka także nie zostaje w tyle i jest dobrana bardzo trafnie. Nie da się jej traktować poważnie, ale w jakiś sposób pasuje do tego pastiszowego klimatu sieczki czerpiącej garściami z motywów licznych filmów akcji klasy B czy nawet C. Tylko takiego słowa nie znam...

Nie zrozumcie mnie jednak źle. Grafika TIMESPLITTERS nie jest szczytem możliwości nowej konsoli Sony. Modele postaci czy wygląd budowli w grze nie spowoduje szybszego bicia serca u nikogo, kto przez ostatnie dwa lata widział jakiekolwiek gry na Dreamcasta czy PeCeta. Nie ma tu skoku jakościowego w tej dziedzinie. Natomiast na medal zasługuje prezentacja tego, co osiągnęli artyści graficy. Mam nadzieję, że to wyjaśni wam dlaczego w rubryce grafika nie pyszni się dziewiątka.





Początkowo nieco szokująca może wydać się mała liczba opcji gry dostępnych na starcie (1,2,3 i4 graczy). Po wybraniu opcji gry dla jednej osoby mamy możliwość wybierania pomiędzy trybem (pożal się Boże) Story oraz Arcade. W tym pierwszym mamy za zadanie znaleźć jakiś przedmiot i gdzieś z nim dojść, w drugim - po prostu zwiedzamy sobie poziomy (dokładnie te same co w trybie Story) i naparzamy do licznych przeciwników. W tym akurat momencie należy się chyba słówko na ich temat. Wrogowie są złośliwi, jest ich całkiem sporo, czają się w najbardziej niewygodnych miejscach z możliwych, no i w dodatku bezczelnie starają się unikać naszych strzałów. Są w sumie trzy poziomy trudności i przyznaję, że początkowo poważnych kłopotów może nastręczać przejście gry nawet na najniższym z nich. Z kolei z przechodzeniem kolejno odkrywanych poziomów w grze i wykonywaniem określonych zadań wiąże się odkrywanie bonusowych postaci do wyboru, dodatkowych plansz i trybów gry, więc bez dłuższego treningu i tak się nie obędzie.

Oprócz trybu gry dla jednej osoby nie zabrakło też trybu gry multiplayerowej. Maksymalnie można grać w cztery osoby. Jeżeli nie ma aż tylu chętnych, a mimo to mamy chętkę na partyjkę we czterech (czy też nawet - w czwórkę) - możemy wykorzystać boty, w miarę zmyślnie symulujące zachowanie żywych graczy.

Rozgrywka jest bardzo dynamiczna. Projekt poziomów pozwala na bardzo emocjonujące starcia, które dodatkowo uatrakcyjniają stosy rozmaitych broni (każdy stage ma po kilka rodzajów swoich własnych rodzajów - w Egipcie będą to na przykład strzelba z lejkowatą lufą wystrzeliwująca grad kulek, Thompson i Mauser, w Chinatown - Shotgun, Uzi i M16, a w bazie kosmicznej - Vulcan, wyrzutnia rakiet i laser; a to i tak tylko kilka z nich). Doświadczenie chłopców z Free Radical dało też o sobie znać podczas projektowania systemów sterowania. Praktycznie każdy znajdzie takie, które odpowie jego osobistym preferencjom.

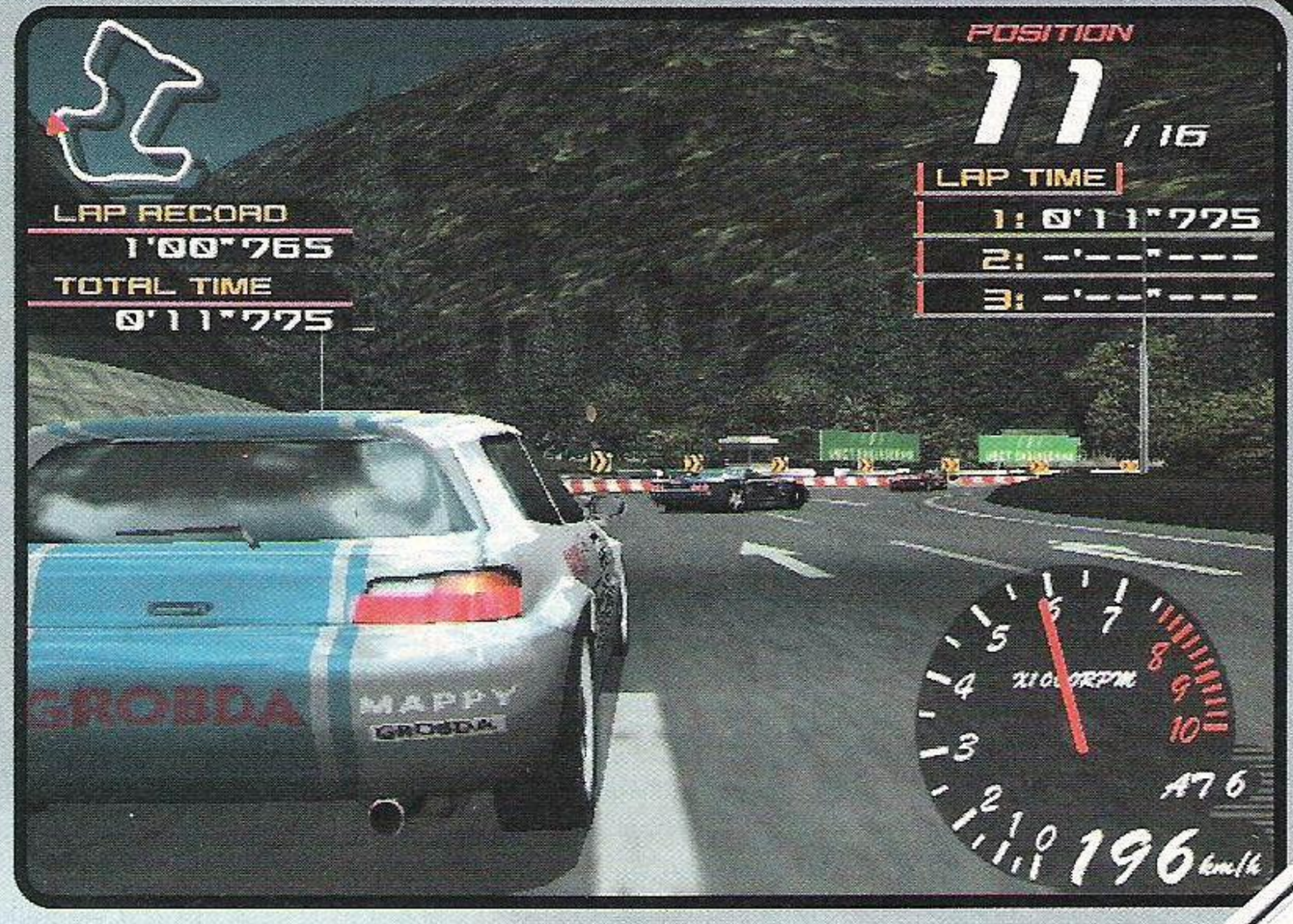
Gra została bardzo dobrze dopracowana i na dobrą sprawę nudzić się przy niej dłużej może tylko samotny Jasio, który do najbliższego kumpla ma osiemdziesiąt kilometrów drogi podmokłymi łąkami.

Banan

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Eidos
Producent: Free Radical
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2, Multi Tap 2



Polityka Namco jest prosta. Najnowsza odsłona serii RIDGE RACER ma być dla PS2 tym, czym była część pierwsza dla PSX. Czy im się udało? Zapraszam do recenzji!

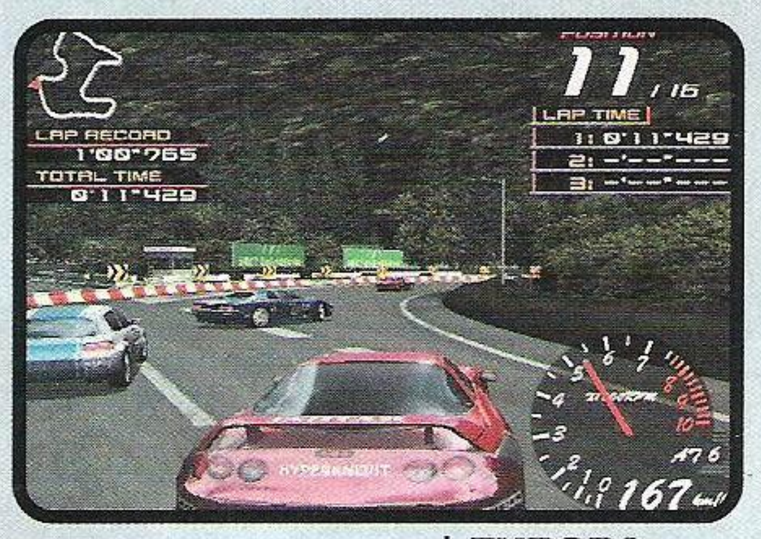
RIDGE RACER V

Wspomniana seria jest jedyną w swoim rodzaju i tym podbiła serca wszystkich fanów automatów. Nie próbuje udawać symulatora, nie wystawia licencjonowanych samochodów. Po prostu tworzy swój wewnętrzny świat, który rządzi się własnymi prawami. Na szczęście RIDGE RACER 5 kontynuuje tę tradycję, zachowując czysto zręcznościowy klimat.

Co nowego? Nic poza dziewczyną, która jest wizytówką tej części! Nie żartuję, ale jeśli już przy dziewczynie jesteśmy to chodzą słuchy, że mniej się podoba od gwiazdy z poprzedniego wydania. I ja się do tej opinii przychylam.

Po elektryzującym intro pojawiają się menusy. Świetnie zaprojektowane, z prostotą i smakiem. Rządzą obłe kształty, futurystyczny klimat oraz rave'owa muzyka, która ostatnio jako gatunek ociupinę podupadła. Po przebiciu się przez szereg opcji takich jak wybór stopnia trudności, kolor samochodu, nazwa kierowcy oraz teamu i wybór przekładni przystępujemy do wyścigu. Pierwszy rzut oka na trasę i już wiadomo... Obiekty są znajome. Podobne budynki, wystrój tuneli, mosty i wybrzeża... Pozostały po staremu. Ale nie ganię za to chłopaków z Namco. Tworząc coś zupełnie nowego zbyt wiele ryzykowaliby, szczególnie jeśli chodzi o klimat. A ten dzięki dobrze znanemu już modelowi jazdy nadal jest świetny.

Jak zwykle zakręty możemy brać na dwa sposoby - poślizgiem oraz zwalniając do odpowiedniej prędkości. Oczywiście każdy z samochodów przygotowany jest do którejś ze wspomnianych metod wygrywania wyścigu. Nie radzę maszyną o małym promieniu skrętu i dużej przyczepności próbować poślizgu. Nikomu to na dobre nie wyjdzie.



Jeździ się wspaniale, szybko i dynamicznie, ale dopiero na wyższych poziomach trudności. Warto pozaliczać wszystkie turnieje, aby poczuć jak ponadczasowy jest model jazdy RIDGE RACERA.

Zwykle staram się nie rozwodzić na temat grafiki, jednak tym razem kilka słów więcej jest co najmniej wskazane. Na ekranie trwa odliczanie. Kciuk zbliża się do przycisku X i wreszcie go naciska. Samochód rusza i pędzi coraz szybciej. Wszystko przesuwa się płynnie jak nigdy przedtem. Rzut oka na drogę - migające pasy nie mają żadnych ząbków na krawędziach, w oddali przesuwane jest któreś z kolei tło, skały, mosty, tunele, rampy, znaki, światła - wszystko szczegółowe do bólu. Żadnej pikselozy! Oczywiście jak znam Gulasha to w komentarzu dopisze, że nie ma anty-aliasingu, ale przy pierwszych zetknięciach z nową konsolą nie ma to żadnego znaczenia.

I na koniec zostawiłem sobie samochody. To jest to! Świetnie wymodelowane - koła mają alufelgi, z tyłu sterczą dwie rury wydechowe, zawieszenie pracuje, a tylne światła w nocy i w tunelach rzucają wspaniałe refleksy. Oświetlenie maszyn jest rewelacyjne, na gładkich powierzchniach samochodów tworzą się wspaniałe efekty. Całość potrafi oszołomić. Przyznam, że początkowe dwa dni z RIDGE RACER 5 mogą zachwycić. Jednak gdy pierwsze wrażenia miną, trzeźwe oko zauważy znaczny spadek miodności. Czym to jest spowodowane? Nie wiem. Tras jest kilkanaście, choć są modyfikacjami trzech czy czterech podstawowych scenerii. Nawet system motywacyjny w postaci odblokowywania nowych samochodów po ukończeniu mistrzostw niewiele pomaga.

RR5 także słabo się nadaje do multiplayera, a wyścig nie zatrzyma kumpla na dłużej przy konsoli. Wspomnianego starego, dobrego klimatu wystarczy jeszcze aby zrobić z najnowszego dzieła Namco przebój ale na tym koniec. Następna część musi nieść ze sobą zmiany. Ale o tym wiedzą wszyscy, panowie z Sony także.

A tymczasem życzę pudełka z grą i konsoli pod choinką.

Brat

PlayStation 2

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: Rage
Producent: Rage
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2

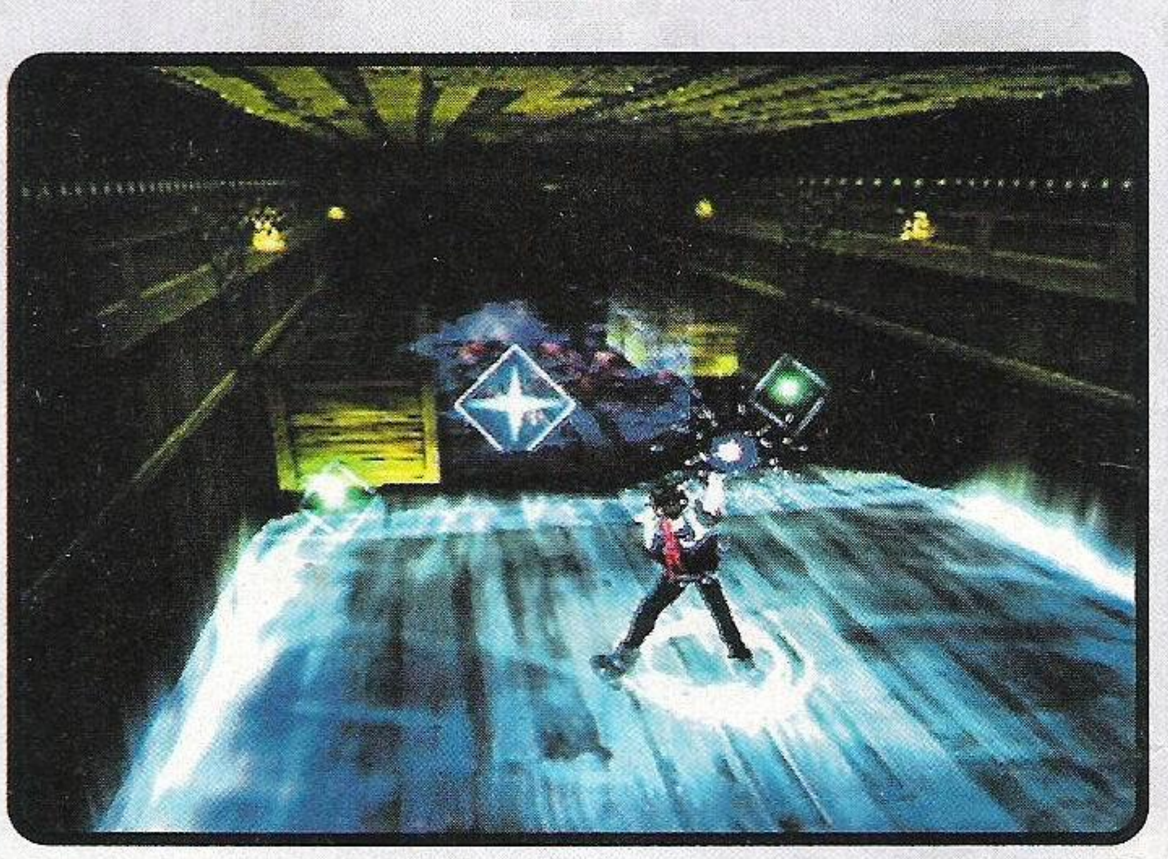
EUROPA, EUROPA...

...ma 50 klatek na sekundę i piękne czarne paski na dole i na górze ekranu. Wcale nam się to nie musi podobać - TEKKEN na przykład borderów nie ma. Co szkodziło panom z Namco dorzucić przełącznik na 60 klatek animacji? A sama gra... RIDGE RACER jak RIDGE RACER. Płynny, szybki i bardzo fajny. Zmieniłem trochę o tej serii zdanie gdy kiedyś do redakcji wpadł kumpel - maniak symulatorów wyścigów na PC i dosiadł się na dwie godziny do PS2 z RRV, po czym za pierwszym razem wygrał turniej. [G-Ash]

Pomimo kilku dosyć ciekawych aspektów gry, Orphen nie został zbyt ciepło przyjęty przez amerykańskich graczy. Czy jakiś wpływ na to może mieć fakt, że w ciągu pierwszych trzydziestu minut gry sterujemy postacią przez jakieś pięć, a reszta to irytujące, choć całkiem nieźle gadane dialogi? Być może tak. Ale spora szansa jest na to, że przyczynił się do tego fakt, iż dalej jest jeszcze gorzej...

ORPHEN
SCION OF SORCERY

Jak na grę opartą na dosyć popularnym w Japonii anime - Orphen zrobiony jest całkiem nieźle. Akcja gry jest non stop przerywana momentami, w których członkowie ekipy krnąbrnego maga Orphena wymieniają między sobą różne bardziej lub mniej złośliwe testy, docinają sobie, oburzają się i na różne inne sposoby starają się przykuć naszą uwagę. Arsenał stosowanych do tego środków znany jest każdemu, kto widział kiedyś jakiekolwiek rozrywkowe anime. Nie jestem zagorzałym fanem tego rodzaju humoru, ale przyznaję, że parę razy się ubawiłem. Wczucie ułatwiają dobrze dobrane głosy lektorów, z pasją czytających kwestie biorących udział w grze postaci. Niestety, tych wszystkich dialogów jest zbyt wiele i wnoszą one do gry zbyt mało aby usprawiedliwić wsłuchiwanie się w kolejne ekranowe sprzeczki bohaterów. Nad wyraz gadatliwych bohaterów.



Jak już niedawno pisaliśmy w zapowiedzi, gra korzysta z dosyć oryginalnego systemu walki przywodzącego na myśl ten z PANZER DRAGOON. Nie jest to może idealne porównanie, ale pewne podobieństwa daje się zauważyć. W czasie walki nasz bardzo rozmowny i wyluzowany bohater może robić cztery rzeczy. Atakować przy pomocy magii, atakować przy pomocy tzw. projectili (czyli magicznych pocisków; wiem, że na zdrowy rozum powinno to podchodzić pod ten poprzedni, ale nie ja to obmyśliłem), atakować bronią trzymaną w ręku oraz korzystać ze specjalnej osłony. W czasie gry poznajemy nowe czary i ataki, które możemy przypisać do wybranych przycisków. W walce można jednak używać tylko przypisanych czterech, więc należy dosyć rozważnie planować ich wybór. Każda z tych rzeczy uruchamiana jest innym geometrycznym przyciskiem na padzie. Powodzenie w walce zależy od stosownego wyczucia momentu naciśnięcia konkretnych przycisków. A że przeciwnicy zaskakiwać nie lubią, to i szybko opanowujemy trudną sztukę schematycznego działania. Rzucić błyskawicę, zasłonić się magiczną tarczą, uderzyć mieczem, odbić atak na oponenta i tak w kółko. Od tego jak długo przytrzymujemy przycisk zależy też jego działanie. Na przykład dłuższe naładowanie czaru błyskawica powoduje, że zamiast zwyczajnych piorunów walących w stosowne miejsce, Orphen przyzywa coś na kształt Summona z Final Fantasy VII, a ten już sam odpowiednio pieści przeciwników.

Zresztą w czasie walk przyda się doświadczenie zdobyte przy Finalach. Dużą role odgrywają czary bazujące na żywiołach i przydaje się znajomość zależności pomiędzy nimi. Osoby, które doskonaliły swe umiejętności w łączeniu ciosów w łańcuchy w VAGRANT STORY także będą miały okazję się wykazać. Odbijanie ataków wroga polega na odpowiednim wyczuwaniu momentu ataku. Słowem - walka w grze wymaga odrobinę refleksu i pewnych umiejętności przewidywania ponieważ ataki wymagają ładowania (to znaczy nie wymagają, ale po naładowaniu są potężniejsze), a przeciwnicy ruszają się w real-time'ie. Sytuację ubarwiają przedmioty rozmieszczane na ekranie w czasie walk. Czasami wystarczy wycelować w jakiś łatwopalny lub inny przedmiot aby mocniej dowalić przeciwnikowi.

Poza walkami, gra stara się też zaspokoić nasz głód poznania zakamarków nudnych i bez większego polotu zaprojektowanych korytarzy. Te zręcznościowe etapy 3D z obowiązkowo rozsiewanymi wszędzie skrzyniami nie są specjalnie fajowe i muszę przyznać, że dosyć szybko zaczęły mnie męczyć. Przygody Orphena zostały zilustrowane bardzo nierówno. Są momenty, w których graficy popisali się brakiem jakiejkolwiek wyobraźni, ale z kolei w innych widoczne są przebłyski geniuszu. Te ostatnie - głównie podczas animacji czarów oraz w postaciach co większych przeciwników. Zdarzają się też lokacje, w których kamera przedstawia naprawdę imponujący widok. Podstawowym błędem jest mało wciągająca historyjka. Poszukiwanie fragmentów jakiegoś magicznego jaja to pomysł tak straszliwie banalny, że nie śmiem nawet tego komentować. Podobnie jest ze schematycznymi postawami bohaterów. Bardziej doświadczeni gracze rpg-owi lub fani seriali anime już po dwóch-trzech rozmowach stoczonych przez postacie w grze mogą bez większych wpadek przewidywać poszczególne wypowiadane później kwestie. Obrazu niezbyt udanej gry dopełniają niezbyt spójne przejścia z przegadanych przerywników do właściwej gry i na odwrót. Potencjał jest. Oryginalny pomysł na walkę też. Brakuje jednak kleju. I jakiejś iskierki.

Banan

PlayStation 2: 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Activision
Producent: K-Shoten
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8Mb, Dual Shock 2

Nie myślałem, że kiedykolwiek uznam wyższość FIFA na ISS. Niestety - Konami powierzając stworzenie nowego ISS-a na PS2 swemu oddziałowi z Osaki popełniło wielki błąd i zawiodło nasze oczekiwania.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Każda, najmniejsza nawet, informacja o kolejnej grze z serii ISS wzbudza moje zainteresowanie i powoduje, że z niecierpliwością czekam aż zapowiadany tytuł wpadnie w moje ręce. O tym ISS-ie słyszałem już dość dawno. Jeszcze gdy ukazywał się na japońskim rynku. Opinie jakie wtedy do mnie dotarły nie były zbyt pochlebne - rwąca grafika, kiepska animacja. Całość zaś klimatem miała być bliższa grom z automatów. Postanowiłem poczekać aż sam będę miał okazję to ocenić. Okazało się, że większość tych krytyk jest całkowicie zasadna...

W porównaniu do wersji wydanej w Kraju Kwitnącej Wiśni poprawiono denerwujące chrupanie grafiki, szczególnie widoczne przy kamerze pokazującej spory kawałek placu gry. Teraz już tego nie doświadczamy. Niestety animacja nie została poprawiona, piłkarze ruszają się dość sztywno, a na dokładkę pływają po boisku. Sposób, w jaki biegają powoduje ataki śmiechu, a nie jest to chyba zamierzony efekt. Nie można jednak mieć prawie żadnych zastrzeżeń co do jakości tekstur jakimi zostały obłożone wszystkie postacie. Wyglądają bardzo efektownie i ładnie. Ale nie są zbyt podobni do swych żywych odpowiedników i wyglądają jak ich wersje z japońskiego filmu animowanego (te fryzury i młodzieńcze twarze). Wstawki pokazujące radość piłkarzy po zdobytej bramce czy też rozmowa z sędzią są bardzo ładne, ale szybko się nudzą. Zaś te pokazujące zmianę zawodników po prostu denerwują - trwają zbyt długo i nic praktycznie nie wnoszą (oprócz wrażenia, że ogląda się transmisję z meczu). Nie da się ich pominąć. Rozumiem, że na początku każdego spotkania musi odbyć się losowanie stron boiska i tego, kto będzie mecz rozpoczynał ale czy musi to trwać tak długo? Kilka pierwszych meczów da się jeszcze z tym przeżyć. Później jest to po prostu męczące i chciałoby się jak najszybciej przerwać to nieszczęsne losowanie... Płyta boiska wygląda naprawdę prześlicznie. Gorzej jest z trybunami - kibice siedzący na nich wyglądają jak ukwiecony klomb wiosną oglądany z dużej odległości. Pstrokate, kolorowe rozmywające się plamy. Flagi narodowe powiewające na trybunach są żałosne - wszystkie falują w tym samym tempie i w tę samą stronę. Umówili się kibice, że wszyscy machają tak samo, czy co? Oprawa dźwiękowa jest standardowa. Głos komentatorów jakby znajomy. Ich zasób słów lekko się powiększył ale nadal powtarzają się niezwykle często. Kibice są nienajlepsi - cisi i jakby zastraszeni. Kibicują niemrawo i interesuje ich bardziej zajadanie hot-dogów, niż wydarzenia na boisku. Reszta dźwięków raczej nie odbiega od normy i jest na przyzwoitym poziomie.

Przechodzimy do sedna sprawy czyli miodności. Kiepsko na tym polu, kiepawo nawet. Sterowanie do bani. Ciężko jest zmusić zawodnika nawet do tak prostej czynności jak przejęcie bezpańskiej piłki. Brak wskaźnika siły strzału. Dlaczego konsola decyduje czy strzał będzie mocny czy słaby? To powinno należeć do gracza. Podania są niedokładne, akcje nudne i rozgrywane na dwa sposoby: albo idziesz na przebój lub też próbujesz wrzutki ze skrzydła. A i tak bramkarz potrafi dokonywać cudów i tam gdzie w ISS PRO EVO na 90 procent strzeliłbyś bramkę, tu masz naprawdę niewielką szansę.

Na pocieszenie dodam, że znajdziecie tu olbrzymią ilość zespołów narodowych (nawet takie kraje jak Fidżi czy Nepal) i sporo zespołów U-23 (jest też polska młodzieżówka). Radzę jednak uzbroić się w cierpliwość i czekać na "prawdziwego" ISS'a. Nie zaszkodzi też pomodlić się, aby Konami nie zwarzyło swego koronnego produktu. W co szczerze mówiąc nie wierzę. Zdarzają się jednak w świecie rzeczy, o których nie śniło się filozofom, a co dopiero recenzentom.

Marcellus

PlayStation 2 — 5

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 5

Wydawca: Konami
Producent: KCEO
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8 Mb, Dual Shock 2

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Wiele osób mówi, że nowy Tekken jest wtórny, że nie spełnia ich oczekiwań...
Ludzie! Co wy gadacie! Zastanówcie się!. To jest najlepszy i najładniejszy fighter 3D! Nawet w 50 klatkach na sekundę!

WSPANIAŁE ZWIEŃCZENIE TRYLOGII

Entuzjaści i hardcore'owi fani „Tikena" przywitają TAG TOURNAMENT z otwartymi rękami. Dla nich będzie to najlepsza gra na świecie i spędzą razem z nią wiele przemiłych chwil. Jeśli jednak ktoś oczekiwał jakiejś większej rewolucji, to jej tu nie ma. Owszem - grafika jest przepiękna, ale nowych patentów nie ma zbyt wielu. Nie ma co jednak płakać - przypomnijcie sobie jak wyglądał pierwszy TEKKEN, a jak trzeci na PSX! Na pewno podobny skok jakościowy zaobserwujemy przy TEKKEN 4, nad którym prace idą już pełną parą. Na razie 3T spokojnie wystarczy. [Gulash]

Nie da się ukryć, że japońska i amerykańska wersja TTT jest szybsza o te dziesięć fps'ów, ale czy jest to problem dla kogoś kto nie grał w tamte wersje? Nie, nawet tego nie zauważy. I będzie się świetnie bawił. A jest czym. Czy dla fanów Tekkena może być coś lepszego niż gra, w której zebrano większość najpopularniejszych postaci z trylogii? Nie sądzę, choć TEKKEN 4, który pojawi się w przyszłości będzie jeszcze lepszy. Na razie jednak zajmijmy się tym co mamy. A jest tego sporo...
Grafika, ooouchh, powala na kolana i zmusza do bicia czołem w podłogę w celu oddania należytego hołdu skośnookim mistrzom z Namco. Odwalili kawał niesamowitej roboty. Postacie zawodników są po prostu śliczne. Szczegółowe, okryte bogatymi i realistycznie wyglądającymi teksturami. A ich animacja to "poezja w ruchu". Jak ujrzałem tę grę w akcji, to z mojego gardła wydarł się cichy jęk - Jezu! Jak to się rusza! Areny też robią niesamowite wrażenie. Przykładem, jak zawsze, posłuży las w zimie na arenie Yoshimitsu. Szczena opada. Wszystkie lokacje są bardzo bogate w szczegóły. W tle widoczne są postacie kibiców, którzy ruszają się i wyglądają jak żywi. To robi wrażenie.

Nie może też zabraknąć kilku słów na temat wygładzania krawędzi (czyli anty-aliasingu). Jest! I to widać. Gra w porównaniu do japońskiej wersji, która go nie posiada, jest gładsza i przyjemniejsza w odbiorze. Co tylko jeszcze bardziej powiększa mój zachwyt na tą grą, która przecież już w "żółtej" wersji wyglądała niesamowicie.
Co do porównań z Soul Caliburem. SC niewątpliwie robi większe wrażenie na przeciętnym "oglądaczu". Z pewnością jest to zasługą bajeranckich efektów świetlnych, smug pojawiających się za bronią i innych efektownych rozbłysków.
TTT nie jest tak napakowane efekciarstwem ale nie wypada przez to wcale gorzej. Po prostu SC jest najefektowniejszym 3D fighterem, a TEKKEN TAG najładniejszym.

Tym małym kompromisem zamierzam pogodzić zwaśnione strony i zakończyć ten jałowy spór.
Muzyka w nowym Tekkenie jest taka, jak się zapewne wszyscy spodziewaliśmy. Nie odbiega od standardu do jakiego

przyzwyczaiło nas Namco podczas długich godzin spędzo-nych przy poprzednich częściach. Szybkie rytmy w stylu techno, wpadające w ucho i nakręcające do walki stały się nieodłączną częścią tej serii. Mam nadzieję, że to się nigdy nie zmieni. W przypadku odgłosów walki, ich dopracowanie zrobiło na mnie ogromne wrażenie. Odgłosy upadków różnią się w zależności od podłoża, na które postać glebnęła, a w zamkniętych arenach rozchodzi się echo zadawanych ciosów. Jest jeszcze wiele dźwięków, które podkreślają niesamowity klimat tej gry. O, choćby mój ulubiony chrupot łamanych kości. Dopracowane w każdym calu.

W grywalności nic się nie zmieniło. Nadal jest na najwyższym poziomie i żadna inna bijatyka nie jest w stanie jej zagrozić. Ulepszono system walki, który teraz jest bardziej zrównoważony i nie tak łatwo jest przeciwnika przewrócić, aby katować go na ziemi. Osoby, które grały wcześniej w TEKKEN 3 bez trudu odnajdą się i w TTT. Kilka dni treningu wystarczy by opanować nowe ciosy, jak i nauczyć się nieco innych zachowań postaci w niektórych sytuacjach. Doszedł oczywiście tytułowy TAG, czyli walka w dwuosobowych zespołach. Możliwa jest też gra we czterech przy wykorzystaniu rozgałęziacza MultiTap 2, ale wtedy oczywiście też zawodnicy się zmieniają. Walka zespołowa jest jedyną "prawdziwą" nowością (nie licząc kręgli). Zawarto w niej niesamowitą ilość nowych kombinacji, dzięki czemu nawet stary wyjadacz będzie zadowolony z tego, że nawet w tak dobrze znanej grze może odkryć coś nowego.

Jeżeli chodzi o liczbę postaci, to TTT jawi się jak gra z marzeń sennych. Pojawiła się tu znakomita większość postaci z całej serii.

Nie jest to zupełnie nowy, ani również stary Tekken. To jest najlepsza część serii i jej podsumowanie. Kompilacja doświadczeń nawarstwiających się przez te długie lata zamkniętych w grze, którą po prostu każdy fan Tekkena musi mieć. Oczywiście o ile będzie go stać na zakup PS2. Niezbędna.

Marcellus

PlayStation 2 **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Sony
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2, Multi Tap 2

A MI NIE...

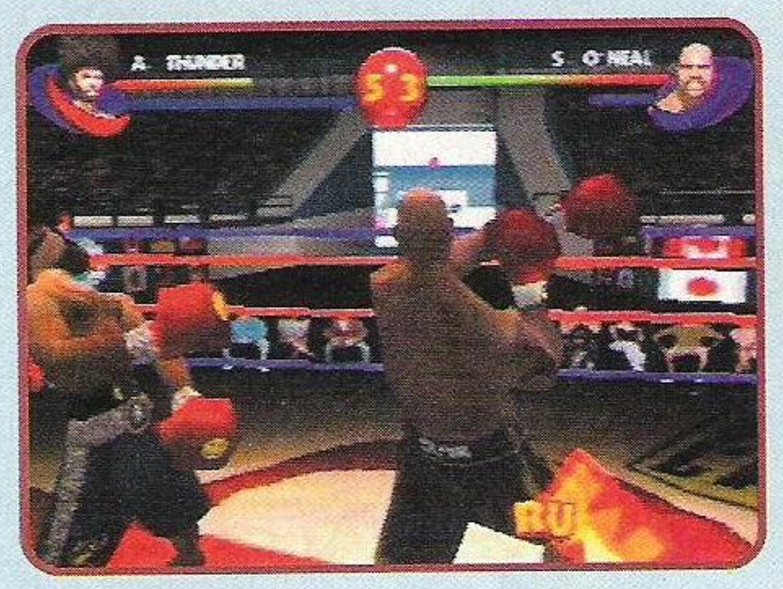
Uważam, że pod względem graficznym, TTT plasuje się na trzecim miejscu za SOUL CALIBUREM i DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE. Modele postaci z tych dwóch gier są o wiele ładniejsze niż "polygonowo zupgrade'owani" wojownicy Turnieju z PSX-a. Tamte gry są też szybsze i bardziej dynamiczne, jest większy nacisk na refleks, a nie wkuwanie na pamięć długich sekwencji ciosów i combosów. TTT przewyższa obydwie z tych gier z powodu swojej głębi, ale powiem jedno - bardziej podobał mi się T3 na tle dwójki niż TTT na tle trójki. Teraz czekam na czwórkę. I nie mam żadnych wątpliwości, że rozwali ona SC i DOA2 pod względem grafiki, a TTT - głębi. Howgh. [Ban]

RECENZJE

Witamy w nowym roku kolejną porcją recenzji. Od przyszłego miesiąca recenzje na PlayStation 2 wejdą już między inne i nie będziemy tworzyć sztucznych podziałów. Och nie... Jakby na potwierdzenie tych słów witamy trzy pierwsze crapy na PS2 w naszym małym dziale. Miłej lektury.

READY 2 RUMBLE BOXING Round 2

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Midway
- **Ocena:** 5/10



Kolejny raz macie okazję zapoznać się z recenzją R2R2, tym razem na PSX. Ja szczerze mówiąc mam już dość tej gry. Po obejrzeniu jej w wersjach na konsole nowej generacji ta nie mogła zrobić na mnie pozytywnego wrażenia. Jeżeli macie w swoich zbiorach pierwszą część tej gry, to nie macie tu czego szukać. Nie ma sensu wydawać mnóstwo kasy dla kilku nowych postaci (nawet Michaela Jacksona, Shaquille'a O'Neala i Prezydent USA wraz z małżonką nie są warci takich pieniędzy), niezmienionego w gruncie rzeczy sposobu gry i nowego trybu kariery wraz z lekko urozmaiconym (w stylu Dance Dance Revolution) treningiem. Nowości nie zmieniły faktu, że gra bardzo szybko się nudzi i po kilku kwadransach zaczynamy sobie zadawać pytanie: po co ja w to gram? Z kumplami można pograć trochę dłużej, ale to pytanie (w liczbie mnogiej) powróci prędzej czy później. Graficznie R2R2 nie przeszło na wyższy poziom i jeżeli widzieliście już część pierwszą, to nie będziecie zaskoczeni jej wyglądem. Mam poważne zastrzeżenia co do pracy kamerzysty. Notorycznie zdarza mu się tracić z oczu jednego z walczących. Co gorsza, zazwyczaj jest to kontrolowany przez nas bokser. Podobne problemy mają nasi operatorzy podczas transmisji meczów piłkarskich. Zdarza im się nie zarejestrować strzelonej bramki, bo akurat naszła ich ochota na filmowanie panoramy stadionu lub dłubiącego w nosie trenera. Dźwięk w zasadzie również jest bez zmian, a nowe teksty zawodników i sekundantów są zabawne. Ale tylko przez chwilę. Jednym słowem jest to typowy nabijacz. Kabzy dla wydawców. I graczy w butelkę. **[Marcellus]**

CASPER Friends Around The World

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Infogrames
- **Ocena:** 3/10

Casper, Przyjacielski Duszek nigdy nie przestanie nas nawiedzać. Szkoda tylko, że jest koszmarkiem, a nie jakąś przyjemną produkcyjką. Niestety. Najogólniej rzecz biorąc ciężko powiedzieć jaką grą miał być CASPER. Niby jest scenariusz: wszyscy przyjaciele Caspra zostali porwani przez jednego z jego wujów. Dzieci zniknęły, Casperek nieszczęśliwy. W poszukiwaniu odpowiedzi i przyjaciół, Casper rusza w podróż niby-platformerkową. Duszka widać z boku, może kucać, latać, nadymać się i spadać jak spadochron, a oprócz tego strzelać "duszkowymi" kulkami. Nowe umiejętności dochodzą z czasem. I tak brnie sobie "Kacperek", a co jakiś czas czekają go mini gry w stylu puzzli, arkanoida i tym podobnych, niewyszukanych zabaw, klimatem nędznie nawiązujących do "duchowości" filmiku. Niech przykładem będzie tu arkanoid, gdzie strąca się główki duszków, a łapie za to ciasteczka i lody. Trudno wymyślić coś bardziej prostackiego. Z przykrością zauważycie jednak, że ani grafika, ani sterowanie, ani nawet dźwięk niczego absolutnie sobą nie reprezentują. Wyłażą piksele, łamie się obraz, muzyka skrzypi, a scenariusz w najmniejszym stopniu nie wciąga - przepis na szmelc wyrobiony w 100%. Do tego jeszcze dodajcie zupełnie nieciekawe poziomy i do kupy zebrała się wystarczająca liczba argumentów, by grze tej dać nie więcej niż trzy punkty. Za to, że w ogóle jest. A było tak prosto: przecież animacja duszka to marzenie! Nawet nóg nie ma, tylko się trzęsie. Ech. **[Grabarz]**

PLAYER MANAGER 2001

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Anco
- **Ocena:** 3

Firmowany przez samego sir Alexa Fergusona nowy manager piłkarski nie przypadł mi do gustu.

- **Jestem święcie przekonany, że na szaraka nie powinny się ukazywać tego typu gry.** Jest ku temu kilka powodów. Po pierwsze: znikome zapotrzebowanie. Po drugie: powolne dogrywanie danych i po trzecie (najważniejsze): to nie są wiarygodne symulatory. Dlaczego? Bo PSX to nie PC i nie pomieści takiej ilości danych. Dla przykładu: save do Championship Managera na PC zajmuje średnio 70 MB na twardym dysku, a w bazie danych jest kilkadziesiąt tysięcy zawodników z całego świata. Szarak nie ma najmniejszych szans aby pomieścić takie ilości danych w swej pamięci. Zastanówcie się także ile kart potrzeba aby pomieścić te 70MB i ile czasu zajmowałoby save'owanie? Managery na szaraku są tylko namiastkami tych z PC, nastawionymi na wyłudzenie pieniędzy od zapalonych fanów futbolu. I nie ma się o co obrażać. Nasza ukochana konsola nie została stworzona do obsługi olbrzymich baz danych i nie ma także edytora tekstu, a PC jest przecież tylko skrzyżowaniem kalkulatora z maszyną do pisania. Ma nam za to dostarczać dynamicznej i ekscytującej rozrywki. Siedzenie przed telewizorem i wpatrywanie się w setki współczynników opisujących możliwości piłkarzy z pewnością nie jest emocjonujące. Kolejnym problemem jest niska rozdzielczość obrazu telewizyjnego, przez co wspomniane już liczby są wyjątkowo niewyraźne, a brak myszki i klawiatury również nie ułatwia obsługi tego rodzaju gier. Nie ta platforma. **[Marcellus]**

GUNDAM BATTLE ASSAULT

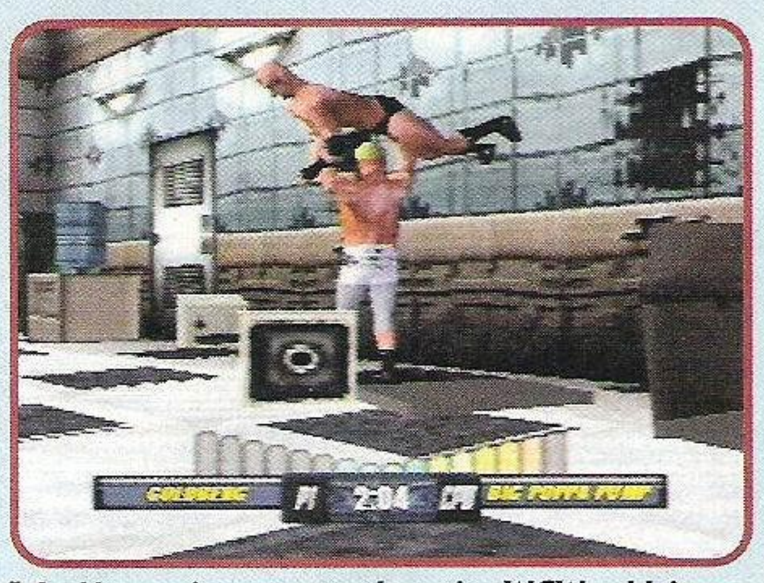
- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Bandai
- **Ocena:** 3/10

GUNDAM BATTLE ASSAULT nawiązuje do dwóch słynnych rzeczy: walk robotów i kompleksów Japończyków. Roboty są wielkie, potężne i miotają nie wiadomo czym, nie wiadomo jak daleko. Wyglądają topornie, ruszają się jak sarenki. Nie uwierzycie w to co zobaczycie. Drugą słynną rzecz, kompleks Japończyków na punkcie własnej budowy ciała (są niscy i krępi, a my Europejczycy - wiadomo jacy), też dobrze widać, bo główna postać to takie właśnie chucherko, które dorwało się do mecha. No i nawalają się. Jest niby jakiś scenariusz, ale tylko jako przerywnik między walkami i szkoda na niego słów: ma głębię ulicznej ankiety i przesłanie dowolnego numeru pisma wyzwolonych gospodyń domowych. Projekt robotów to znowu jakaś absolutna Hiroszima. Niektóre wyglądają jak pułapki na jeże, inne - niczym strachy na wróble złożone z przepychaczy do zlewu. Wszystkie wywalają zaś kombosy ze zwarcia, choć nie widać czym, jak i w co uderzają. Animacja zrobiona raczej pod hasłem: "jak nam będzie wygodnie", a nie: "jak będzie bardziej realistycznie". Przez to roboty ślizgają się chodząc, a chodzą ślizgając, itp. Podobnie areny: brzydkie, małe, nieanimowane, prawie jednokolorowe, nie

budzące zainteresowania. To już na GameBoyu są ciekawsze. Supery rżnięte ze STREET FIGHTERÓW, ciosy bez widocznego powera, anemia panuje. Jeśli ta gra miała być mordobiciem, to nim nie jest. Przyjemność walki jest zerowa. A jeśli dodać do tego, że roboty nie są nawet trójwymiarowe, tylko stanowią stertę falujących sprite'ów - macie odpowiedź na odwieczne pytanie czytelnika pism konsolowych: kupować czy nie kupować. **[Grabarz]**

WCW BACKSTAGE ASSAULT

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Ocena:** 3/10



Jakość nowej gry z wrestlerami z WCW oddaje obecną pozycję tej federacji zapasów na amerykańskim rynku. Jej akcje lecą na łeb, straty finansowe są olbrzymie, a na domiar złego nikt już nie chce tego oglądać.

Ostatni punkt wyliczanki szczególnie odnosi się do tej gry. Jej też nikt nie chce oglądać. Z jakiej to przyczyny? Z takiej, że jej główni bohaterowie wyglądają potwornie. Jakieś pokraczne monstra poruszające się jak paralitycy. Ich podobieństwa do rzeczywistych wrestlerów dopatrzyć się może tylko ktoś obdarzony sporą wyobraźnią. Te zastrzeżenia odnosiły się również do WCW MAYHEM, ale najwyraźniej w EA pracują głusi developerzy. Zresztą w tej grze nic się praktycznie nie zmieniło od tamtego czasu. Sterowanie tak samo nieudane jak było, finishery są nimi tylko z nazwy itp. itd. Rewelacją ma być to, że znakomita większość akcji odbywa się poza ringiem? O ile mnie pamięć nie myli można było bić się w innych pomieszczeniach już w MAYHEM... Jedyną nowością jest to, że w każdej z naprawdę ładnie przygotowanych i bardzo interaktywnych lokacji możemy wykonać pewne czynności z udziałem przeciwnika. Zaowocują one odkryciem nowego rzutu dla opcji tworzenia zapaśnika czy też kolejnej lokacji lub postaci. To fajny pomysł. Szkoda tylko, że zmarnowany przez k-o-s-z-m-a-r-n-e wykonanie wrestlerów oraz kiepskie i bardzo niewdzięczne sterowanie. Naprawdę durna jest jednak wytrzymałość zawodników. Nieraz trzeba wykonać kilka finisherów i poprawić jakimś łomem, żeby pokonać przeciwnika. Jeżeli zapowiadany na PS2 kolejny wrestling od EA będzie tak samo beznadziejny to... Nic, bo THQ wyda kolejnego, lepszego Smackdown'a! **[Marcellus]**

DUKES OF HAZZARD II

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Southpeak
- **Ocena:** 3/10

Gra jest próbą przeniesienia klimatu filmów w stylu "Znikający Punkt" na rynek konsol.

Innymi słowy chodzi o rozbijanie się lekko zużytymi amerykańskimi samochodami po bezdrożach Ameryki Północnej. Takie rozbijanie nie może wszak trwać wiecznie, zatem zaraz o wszystkim dowiaduje się policja i zaczyna się pościg. Tu rąbnie się samochód, ówdzie przeskoczy nad rowem robót drogowych z wykorzystaniem rozkopanej hałdy. Rzuty na skróty przez trawę dozwolone. Policja zaś nie będzie czekać, aż dotrzesz z zakazanym towarem do celu, ani nie będzie też namawiać cię do opuszczenia pojazdu. Po prostu podejmie próbę zrównania go z ziemią. I tak sobie gramy: jedziemy, a policja nas taranuje. Idea wspaniała, poza tym, że z głośników nieprzerwanie leci muzyka country, a całość ma oprawę z początku drugiej generacji gier na PSX. Grafika absolutnie nie ma jaja. Wszystko jest szare. Jakimś cudem nawet to, co jest czerwone i żółte, też jest szare. Drogi i pobocza zrobione tak, żeby nie dało się pojechać prosto ani kawałka. Jak na złość koderzy wrzucili pojazdom takie zawieszenie, że nabrałem przeczucia, iż amerykańskie samochody mają zawieszenie stworzone z kilku mocniejszych gumek od majtek: wszystko buja się jak na karuzeli. I to bez względu na to czy weźmiemy ciężarówkę, samochód terenowy, czy osobowy (dostępnych jest kilka), wszystko buja równo.

Na dodatkowy akapit zasługuje info dotyczące tego, co wyczynia policja. Otóż ona utrudnia jazdę. Ale jak! Bezustannie nawala nam w karoserię, trąbi, szaleje. I niby czego się czepiać? Tego, że policja nie wpada w poślizgi, że promień jej skrętu to jakaś magia, że z regularnością ślepego orangutana w Wenecji wpada do wody, dziur i skutecznie "korzysta" z innych przeszkód. Gra jest słabiuchna, nudna i z poważnymi błędami koderskimi. "Stay away from our country". Taaak. **[Grabarz]**

FREESTYLE MOTOCROSS McGrath vs Pastrana

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** THQ
- **Ocena:** 2/10

Dwie największe amerykańskie gwiazdy motocrossu stają do pojedynku, który powinien zelektryzować graczy i zachęcić ich do kupna tej gry.

Widziałem ostatnio w telewizji zawody motocrossu z udziałem obu tych zawodników i byłem pod wrażeniem ich nieprzeciętnych umiejętności. Szczególne wrażenie zrobił na mnie przejazd młodego Travisa Pastrany. Chłopak jest niesamowity. Jednak moje marzenia o fajnej grze i miło spędzonym czasie prysły jak bańka mydlana w kilka chwil po jej odpaleniu.

Gra w założeniu miała być wyścigiem na trasie, usianej pagórkami, z któych można wybijać się i czesać różne tricki. Pomysł w sumie dobry choć niezbyt nowatorski. Niestety, na skutek nieudolności programistów gra zamieniła się w koszmar na jawie. Grafika jest tak brzydka i odstręczająca, że nawet przez sekundę nie ma się ochoty na nią patrzeć. Niska rozdzielczość, paskudne tekstury i kolory plus fatalna animacja i koszmarne spowolnienia tworzą mordercze dla wzroku combo. Jest ono w stanie powalić najodporniejszego nawet gracza w czasie krótszym niż jedno mrugnięcie oka. Muzyka jest niezła, ale już dźwięk wydobywający się z silnika motocykla jest skandaliczny i rani narządy słuchu. Grywalność, oczywiście, nie istnieje. Sterowanie jest beznadziejne i mimo swej prostoty nie daje żadnej satysfakcji z jazdy i robienia tricków. Obrzydliwa. **[Marcellus]**

MORT THE CHICKEN

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:**
- **Ocena:** 5/10

Okazuje się, że kurczaki przywiązują się jak do mamy do pierwszej rzeczy, którą zobaczą po wykluciu się z jajka. Może to być piesek, kotek, a nawet człowiek. Później już ciężko kurczaka przekonać do chodzenia za czymkolwiek innym.

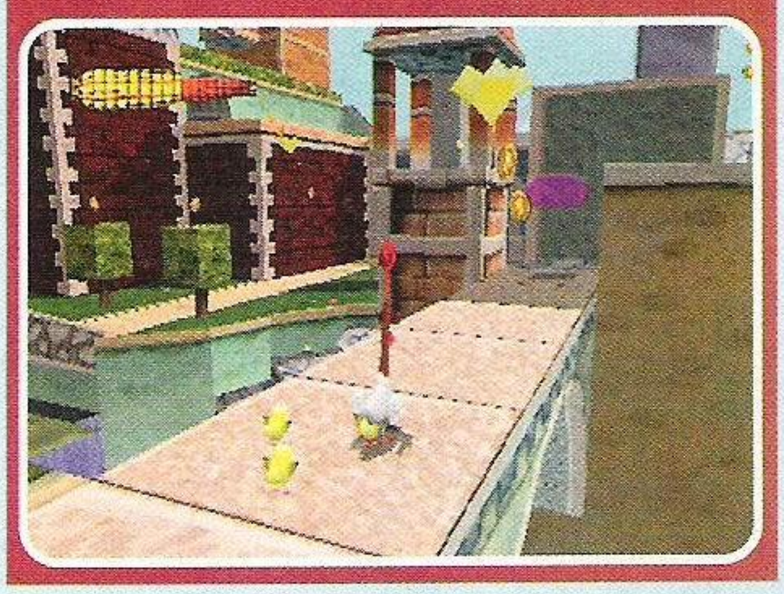
Tak więc kantem jest sporym, że kurczaczki podążają za starym kogutem. Ale zacznijmy od początku.

W życiu chyba nie miałem do czynienia z tak niespójną grą. Coś wręcz niesamowitego! Nim włożyłem CD-ka do konsoli wiedziałem, że ocena nie będzie prosta. I nie była. Słuchajcie uważnie, bo długo takiej gry nie spotkacie.

Warstwa scenariuszowa i filmiki między poziomami - genialne! Grywalność - tragiczna!

Chodzi o to, że gdzieś w przestrzeni kosmicznej żyją sobie... sześciany. Takie zwykłe. I one zwiedziały się, iż na niebieskiej planecie w układzie Słonecznym więzieni są ich pobratymcy (czyli głównie klocki). W jednej, paskudnej inwazji otworzyły portal między swoją planetą, a planetą Ziemią i ukradły stamtąd kilkaset piskląt kurzych. "Będziemy tak długo trzymać pisklaki, aż uwolnicie wszystkie sześciany!". Niezła schiza, co? Ale to jeszcze nic. Na Ziemi jest kurza telewizja i kurzy bohater dziecięcego (czyli heros pisklakowego) talk-showu, który załapuje się na to, żeby skoczyć do portalu za pisklakami. I teraz będziemy musieli nim grać na planszach typu "hard platformer 3D", zbierać kurczaki i wysyłać do domu. Ech... Zmacałem cały telewizor w domu, żeby dotknąć geniuszu autorów scenariusza. Sceny, w których sześciany zbierają się na wielkich wiecach, a największy sześcian przemawia niczym Hitler... A potem relacje z kurzej telewizji, gdzie zamiast chwalić Morta, wzywa się psychologa, który stwierdza, że kurczaki są genetycznie zaprogramowane, żeby panikować, więc Mort wykazując się odwagą nie tylko zwariował, ale i zdradził wszystkie kurczaki! I jak to jest zrobione! Zupełnie karykaturalna i jednocześnie absolutnie poważna animacja!

Z kolei "poziomy zgrzytają na każdym poziomie". Brzydkie, niegrywalne, joypad gubi kierunki, skaczesz gdzieś, gdzie nic nie ma, a stoisz jednak na czymś i odwrotnie. Na nic zdały się śmieszne patenty Morta, że kurczaki za nim biegają, że jego grzebień wskazuje jak kompas, w którą stronę do najbliższego kurczaka... Koderzy - pamiętajcie o tym, że w platformerze 3D najważniejsze jest posłuszeństwo postaci ruchom joypada! Trzeba móc wycelować w wąskie platformy, spojrzeć w różne miejsca, precyzyjnie podbiec... I tak oto MORT przegrał. Sorry, chickenZ! **[Grabarz]**



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Crave
- **Ocena:** 5/10

Tak bardzo zachwalana przeze mnie gra po przejściu z DC na PSX'a straciła sporo ze swego uroku. Nadal jest to kawałek porządnego softu, ale nie kręci już tak bardzo.

Miałem nadzieję, że będzie to tak samo rajcująca gra jak w wydaniu na DC. Zawiodłem się jednak na szarej konsolce. Nie myślcie jednak że jestem negatywnie nastawiony do PSX'a. Jednak czas najwyższy spojrzeć prawdzie w oczy i rozważyć zakup nowej platformy. Jakiej? O tym zadecyduje zasobność waszych portfeli. Plejak ma wprawdzie w zanadrzu jeszcze kilka dobrych tytułów ale z czasem będzie ich coraz mniej. I będą coraz słabsze.

Z wersji na DC pozostały wszystkie opcje. Wyraźnej zmianie na gorsze uległa jednak grafika (co jest zrozumiałe). Dźwięk pozostał bez zmian i jego jakość nie odbiega od oryginału. Co jednak najgorsze, pogorszyła się grywalność. Ale po kolei. Naprawdę dobrze zostały dopracowane postacie zawodników. Jest to kawał solidnej roboty i prezentują się oni naprawdę realistycznie. Fighterzy są duzi, ładnie oteksturowani i bardzo szczegółowi. Z areną walk jest już gorzej - ring niezły, ale już publika jest tylko szaroburą gromadą pikseli. No i te kolory. Wszystko jest jakby przydymione, szare i bez życia. Po orgii barw w wersji na DC ta grafika robi naprawdę mierne wrażenie. Grywalność padła z niewyjaśnionych przyczyn. Mam wrażenie, że walka jest po prostu wolniejsza i mniej dynamiczna. Walczący zaś niezbyt raźno reagują na nasze komendy. Czarę goryczy dopełnił fakt, że ma możliwości konfigurowania przycisków na padzie. Gra szybko się nudzi i nawet walka z kolegą nie daje zbytniej satysfakcji. Bezduszna. **[Marcellus]**

TONKA SPACE STATION

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Mattel
- **Ocena:** 2/10

Domyślam się jak czuć się muszą koderzy pracujący nad TONKA SPACE STATION.

Z jednej strony chłopaki od FMV, którym powiedziano, że gra będzie zabawą dla dzieciaków, mającą miejsce w kosmosie. I zrobili: eleganckie bazy, intra, outra, filmiki, animacja działania grawitacyjnych butów jest jedną z lepszych jakie widziałem (lepsza niż na filmie "Titan: Nowa Ziemia".). Jednym słowem - myślę - jest nieźle. Przebrnąwszy przez intro i menu, docieram do gry i próbuję się bawić. Okazuje się jednak, że potykam się o robotę koderów tak permanentnie, że w ogóle nie mogę się pozbierać. Nasadzili w grze pojazdów: czołgów kosmicznych, budowlanych maszyn, samolotów, spychaczo-niewiadomoczego. I cieszą się, że jest tego dużo. A z czego tu się cieszyć? Gra jest potworna! Jeśli spotkaliście się z marudzeniem recenzentów na temat faktu, że w grach na PSX krawędzie poziomów są blisko siebie i jedzie się w rynnie, to TSS jest po prostu maniakalnym przegięciem! Pierwszy poziom to niemal rureczka! Jedziemy w czymś tak wąskim, że jeśli ktoś ma telewizor z podglądem TV, to może sobie pooglądać jeszcze ze 12 kanałów w innych okienkach i nie zasłoni akcji gry. W kolejnych poziomach okaże się nie lepiej, a do tego pojazdy ruszają się niemal dokładnie tak jakbyśmy nie chcieli. I nie jest tak, że nie reagują na komendy z joypada. Otóż reagują i to nienagannie. Problem w tym, że ich ruchy są do przesady nienaturalne, tak że ciężko się do tego przyzwyczaić. Zdecydowanie odradzam, a jeśli cokolwiek radzę, to omijać tę grę z daleka. **[Grabarz]**

NCAA FINAL FOUR 2001

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Sony
- **Ocena:** 6/10

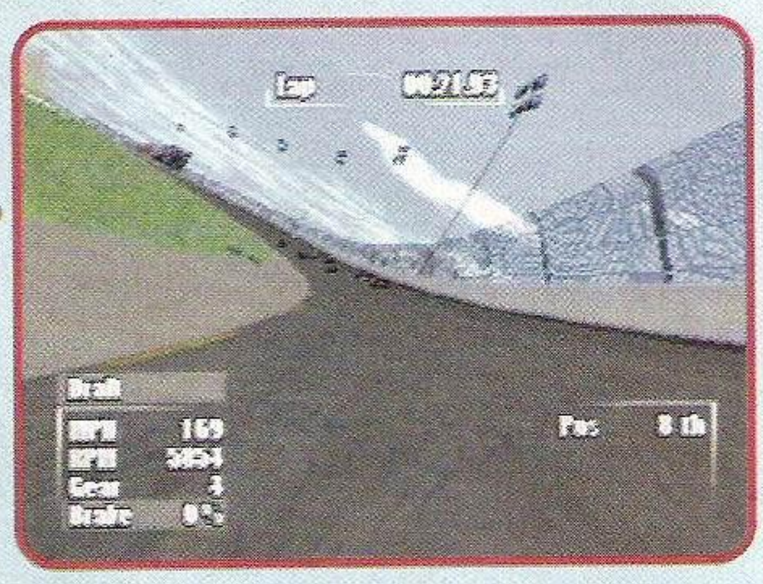
Kolejna porcja koszykówki prosto z amerykańsjkiej, uniwersyteckiej ligi NCAA. Ta kuźnia talentów dla NBA zrzesza tysiące graczy i trenerów. Niestety, żadnego z nich nie znajdziemy w tej grze ponieważ zabrakło w niej nazwisk. Gracze mają tylko numery.

Ta gra jest młodszym bratem serii NBA SHOOTOUT firmy 989 Studios. I jak można się tego spodziewać - podobnie też wygląda. Ale jest mniejsza, biedniejsza i zrobiona chyba na podstawie poprzedniego wydania NBA SHOOTOUT. Dlaczego? Brakuje zwodu rzutem (pump fake), a wspominałem już o tym przy recenzji tamtej gry kilka miesięcy temu. Zawodnicy są kiepsko animowani i ruszają się strasznie sztywno i nienaturalnie. Są również bardzo brzydcy, bo tekstury, którymi są obłożeni nie są najwyższej jakości. Najlepiej prezentuje się dobrze wyfroterowany parkiet. Na trybunach zasiada banda rozwrzeszczanych pikseli mających się za kibiców. Dźwięk nie jest najwyższych lotów ale też nie odbiega zbytnio jakością od wersji zawodowej. Inny jest komentator i to on jest najmocniejszym punktem w całej grze. Jego teksty i intonacja z jaką je wypowiada wywoływały u mnie co chwilę salwy niepowstrzymanego rechotu. Jeżeli lubicie się trochę pośmiać, to naprawdę jest z czego. Niestety, podczas samej rozgrywki nie jest już do śmiechu. Rwana i powolna akcja, mała ilość nieprzydatnych zwodów nie dodają grze uroku. Trafił tu także wskaźnik Touch Shoot. Jest uproszczony w stosunku do NBA Shootout - dużo łatwiej jest się wstrzelić w rzutach z dystansu.

Gra nie wzbudzi waszego zainteresowania. Grajcie sobie dalej w NBA Live i nie przejmujcie się tą nikomu niepotrzebną pozycja. Amatorszczyzna. **[Marcellus]**

NASCAR HEAT

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Hasbro
- **Ocena:** 5/10



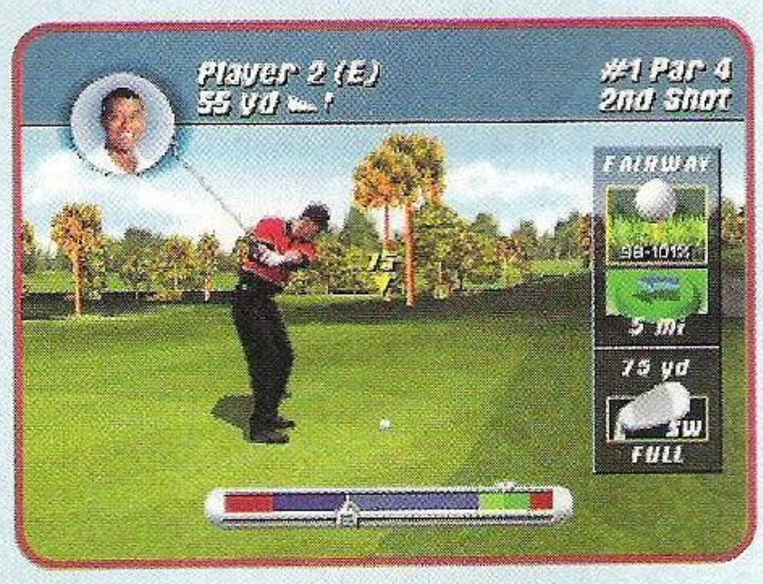
W gry traktujace o tych najnudniejszych wyścigach samochodowych pod słońcem mogą grać chyba tylko amerykanie. Normalny gracz nawet nie zwróci na nie uwagi.

Zastanawia mnie co to za przyjemność jeździć przez 500 okrążeń w kółko? Szczególnie dla kierowców. Kierownica skręcona cały czas w lewo i tylko gaz - hamulec, gaz - hamulec przez kilka godzin. Kibice też muszą być mocno pokręceni. Przychodzi ich na te wyścigi dziesiątki tysięcy aby przez kilka godzin patrzeć na jeżdżące w kółko samochody. Czasami jest bardzo trudno zorientować się kto jedzie na pierwszej pozycji i gdyby nie komentator to pewnie żaden z oglądających by tego nie wiedział. Ale jak to mówią: "co kraj to obyczaj". Ja tam jednak wolę trochę bardziej urozmaicone trasy.

Prawdę mówiąc nie jest to ładna gra. Ziarnista grafika, małe poczucie prędkości i brzydkie modele samochodów nie zachęcają do długiego obcowania z tą grą. Tor dorysowuje się w niewielkiej odległości przed maską samochodu, a otoczenie nie wygląda zbyt interesująco (szczególnie po kilku okrążeniach). Dźwięk to tylko odgłosy samochodu i podpowiedzi obsługi boksu. Za to w menusach przygrywa typowo amerykańskie połączenie country, rocka i popu. Nawet nienajgorsze, ale szybko się nudzi. Z grywalnością jest podobnie. Kogo może ekscytować ciągła jazda w kółko? Dlatego dodano dwie opcje, które mają tę grę trochę ożywić. Pierwsza to wyzwanie. Trzeba, na przykład, zająć czołowe miejsce w wyścigu gdy do końca jest tylko jedno okrążenie zaczynając z dalszej pozycji. Druga to wyścig z "duchem" pojazdu prowadzonego przez prawdziwego kierowcę Nascar grającego wcześniej w tę grę. Grę to trochę urozmaica ale nadal jest ona przeznaczona „For Americans only". **[Marcellus]**

TIGER WOODS PGA 2001

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Midway
- **Ocena:** 5/10



Ulubiony Afro-Amerykanin profesjonalnego sportu w Ameryce powraca w kolejnej odsłonie najnudniejszego sportu. Porównywalną ilość emocji znajdziemy tylko w kręglach i rzutkach.

Od poprzednich wersji golfów z EA Sports nie różni się niczym i jeżeli widziało się choć jedną, to tak jakby widziało się wszystkie. Jedyną chyba zmianą jest nowy sposób sterowania, moim osobistym zdaniem gorszy od poprzedniego. Powtórka z rozrywki. **[Marcellus]**

ACTION MAN: DESTRUCTION X

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Mattel
- **Ocena:** 4/10

Umysł dziecka działa na prostych zasadach: dużo, szybko i jak najwięcej dla siebie. Wiedzą o tym doskonale producenci zabawek: Pokemonów, Barbie i Action Mana. Mamy więc oto grę, która promuje zabawkę.
Fabuła jest taka: słynny Doktor X znów kontratakuje! Uprowadziwszy specjalistę od sztucznej inteligencji produkuje mutanty, potwory i inne takie, tylko po to, żeby nasz lalek-pupilek znów mógł się wykazać. Co też czyni. ACTION MAN jest zręcznościówką - zlepkiem wszystkiego co przyszło koderom do głowy. Scenariusz bez ładu i składu wozi nas od jednej minigierki, do drugiej. Walka z półmechanicznym T-Rexem, wyścigi, śledzenie bomb, gaszenie pożarów, walka z roztańczonymi bossami... I tak jak słynne lale dla dziewcząt mają po tysiące wdzianek, tak Action Man w swojej sztandarowej gierce dosiądzie sterów piętnastu pojazdów: wozu strażackiego, motocykla, pojazdu kosmicznego, czołgu, wyrzutni rakiet... Czy to ważne? Ważne dla dziecka, które chce potem naciągać rodziców.
Ja wam jeszcze powiem jak wyglądała produkcja tej gry: panowie siedzieli i myśleli co jeszcze jest w komplecie Action Mana. Wóz strażacki, tak? Ok - produkujemy poziom, gdzie mamy widok pierwszej osoby i trzeba celować sikawką na czas. Bumerang, tak? Ok - pojedynek z bossem, gdzie nasz chłoptaś będzie rzucał bumerangiem. I tak dalej.
Oprawa dźwiękowa jest straszliwa. To wystarczy. Nie będę o niej pisał przez wzgląd na miejsce i wasz czas. Napiszę za to o grafice. ACTION MAN jest przykładem gry, która plasuje się dosłownie minimetry nad linią "żenada". Minimum klatek animacji, żeby się nie wysilić, minimum detali, żeby nie zostać posądzonym o skąpstwo. Scenografia jest uboga jak tylko może. Gdzie się da wciskane są te same tekstury, bryły i elementy. Spójrzcie na widownię podczas wyścigu. Niech żyje świat klonów! Nie polecam tej gry nikomu, poza 15 letnimi maniolami Action Mana (są u nas tacy?). Młodsi nie poradzą sobie z grą, bo jest za trudna i zbyt abstrakcyjna (przez swoją "oszczędną" grafikę), starsi się poznają. Szkoda kasy, czasu... **[Grabarz]**

UEFA CHAMPIONS LEAGUE '01

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Eidos
- **Ocena:** 3/10

W Lidze Mistrzów trwa właśnie zimowa przerwa. Jeżeli nie możesz się doczekać wiosny kiedy znów wystartuje to możesz się zaopatrzyć w tę grę.
Ja ze swej strony zalecałbym jednak cierpliwość. Fajniej jest oglądać transmisje telewizyjne niż grać w tą słabiutką pozycję.
Eidos jest bogaty. To wiedzą wszyscy. Zresztą wykupienie licencji Champions League musiało przecież trochę kosztować. Niestety tej wielkiej firmy nie stać na zrobienie dobrej piłki nożnej. CM 2001 jest ich kolejną próbą zaistnienia na rynku, którym rządzi ISS (grywalność) i FIFA (pieniądze). Próbą nieudaną...
Nowy CM nie oferuje nic nowego w stosunku do poprzedniego wydania (oprócz odświeżonych składów). Graficznie też żadnych nowości. Modele graczy są naprawdę brzydkie a na dokładkę obłożone paskudnymi teksturami. Ruszają się jednak nawet nieźle choć nie obdarzono ich nadmierną ilością klatek animacji, więc momentami jest trochę przeskoków i dziwnych ruchów. Dźwięk jest na niezłym poziomie: dobry komentarz, nienajgorsze dźwięki towarzyszące grze i niezła publika. Na pewno jest lepszy niż grafa. Za to gra nie stanowi żadnego wyzwania dla naszych umiejętności, w trzecim meczu zagranym przeciwko konsoli, na najwyższym poziomie trudności, pokonałem Manchesterem U. Real Madryt 7 : 4. To trochę dziwne że konsola w ogóle nie potrafi się bronić i slalom między obrońcami jest łatwy jak kaszka z mlekiem. Zaprawdę powiadam wam: obrona w tej grze nie istnieje (przynajmniej po stronie konsoli). Atak jest z kolei zbyt łatwy co daje nam zupełnie nie satysfakcjonującą rozgrywkę. Skopana. **[Marcellus]**

ETERNAL EYES

- **Patforma:** PlayStation
- **Wydawca:** SunSoft
- **Ocena:** 4/10

Zaczynam się obawiać, że już nie doczekamy się spadkobiercy FF TACTICS. ETERNAL EYES nie dorasta temu mistrzowi do pięt.
Jak się już zapewne zdążyliście domyśleć EE jest strategią turową, których naprawdę nie jest wiele. Bohaterami jest czwórka młodych przyjaciół, którzy przez przypadek dowiadują się o ciążącym na nich przeznaczeniu. Oczywiście chodzi o uratowanie świata. Jednak tym razem jest to podane w tak bezpośredni, patetyczny i naiwny sposób, że nawet młodych megalomanów temat nie zainteresuje.
Gra dzieli się na dwie części. W pierwszej możemy swobodnie poruszać się po różnych lokacjach. Chodzi tu głównie o rozmowę z postaciami i zakupy, które ułatwią przyszłe potyczki. Natomiast ta druga - turowe bitwy - jest kwintesencją gry. Niestety walki do energicznych nie należą.
Pole bitwy swą organizacją przypomina to z FFT. Przed oczami mamy wycinek terenu, na którym rozgrywa się akcja. Zestaw ruchów i ciosów jest standardowy (poruszanie się oraz atak) jednak podany w niezbyt apetyczny sposób. Ruchy przeciwników i naszych postaci są ślamazarne, i mimo, że potyczki do najkrótszych nie należą graczowi z nudów powieki same opadają. Nie lepiej się ma sytuacja ze scenkami przerywnikowymi. Wleką się przez długie minuty, a postacie gadają o jakiś patetycznych bzdurach.
Po dłuższym przyzwyczajaniu się do EE można go polubić. Jeśli komuś naprawdę zależy na zabawie w turowe strategie to jest szansa, że nawet skończy tę "epopeję". Zwłaszcza, że strategii nie ma zbyt wielu. Ja jednak to tych osób nie należę i po jednym wieczorze z niesmakiem zwróciłem kompakt do redakcji. **[Brat]**

ESPN NBA 2NIGHT

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Konami
- **Ocena:** 4/10

Zastanawiam się - w jakim celu stworzona została gra? Została zerżnięta w sposób skandaliczny z NBA2K a i tak nie dorasta mu nawet do pięt i jest praktycznie niegrywalna.
Naprawdę, jak tylko ujrzałem tę grę w akcji to pomyślałem że się pomyliłem i włożyłem do czytnika nie tę grę! Podobny sposób modelowania i animowania postaci - niemal identyczna prezentacja przed meczem. Wygląd hali i praca kamer też jest prawie taka sama. Jest tylko jeden szkopuł: ta gra jest dużo, dużo gorsza. A diabeł jak zwykle tkwi w szczegółach. Na pierwszy rzut oka wszystko jest w porządku - gra oferuje wszystkie standardowe opcje: sezon, playoffs, mecz gwiazd, trening i mecz pokazowy. To wszystko jest oczywiste, bez tych elementów żadna koszykówka obyć się nie może. Są oczywiście oryginalne składy w miarę możliwości jak najbardziej aktualne. Ale wspomniane szczegóły mieszczą się w grafice...
Na statycznych obrazkach gra wygląda naprawdę nieźle i jest tylko trochę gorsza pod tym względem od NBA2K. Budowa ciał zawodników jest podobnie opracowana jak w tamtej grze, tyle, że robi gorsze wrażenie. Może dlatego, że tam postacie w całości były lekko karykaturalne. Tu twarze są rzeczywiste a reszta jest karykaturą. Ruszają się zresztą równie fatalnie jak wyglądają. Animacja rzutów, wsadów, zwodów, a nawet zwykłego biegania jest beznadziejna. Wszystkie ruchy są rwane i nienaturalne. A gwałtowne przeskoki postaci przy niektórych akcjach sugerują, że brakuje im klatek animacji. Postacie zawodników często przenikają przez siebie i to nie w jakiś dyskretny sposób, tylko po całości.
Pomijając elementy ruchome ta gra graficznie wygląda jednak nieźle. Bardzo ładnie oddana publika, pięknie wyfroterowany parkiet oraz dobrze wykonana obręcz i siatka. Hale naprawdę są bardzo szczegółowo przedstawione. Szkoda jednak, że cały ten pietyzm poszedł w kierunku otoczki gry, a nie jej sedna. Dźwięk jest na przyzwoitym poziomie, ale ten element naprawdę trudno jest schrzanić. Wystarczy sesja nagraniowa z dwoma znanymi komentatorami telewizyjnymi oraz wizyta w hali z mikrofonem aby nagrać podstawowe dźwięki. To nie jest specjalnie wymagająca misja. Więc i tutaj się udała. Może komentator bywa trochę denerwujący i zbyt często nie trafia z tekstami w akcję ale chyba się już czepiam. Ale raczej się już nie odczepię bo właśnie przechodzimy do sterowania i przebiegu gry. Teoretycznie jest nawet proste, ale w praktyce sprawdza się kiepsko. Zwody służą tylko temu, aby ładnie wyglądały. Zawodnik do rzutu pozycyjnego zbiera się bardzo powoli, a z kolei po wejściach rzuty oddawane są zbyt szybko i prawie zawsze są to rzuty "kelnerskie" (nawet sam na sam z koszem). Pod samym koszem dziwnie wyglądają pół haki. Nawet wsady wyglądają beznadziejnie. Koszykarze nie kwapią się do zbiórek, a jak nawet skoczą, to rzadko potrafią trafić w piłkę. To, co dzieje się na parkiecie ma naprawdę niewiele wspólnego z koszykówką i wielokrotnie wzbudzało mój śmiech. A następnie zaczęło mnie strasznie irytować.
Ta gra to jakaś koszmarna pomyłka. Gra się nieprzyjemnie i niewygodnie. Mnie osobiście zdenerwowała już w trakcie pierwszej kwarty tak bardzo, że poczułem przemożną chęć aby ją wyłączyć i zagrać w coś bardziej podobnego do koszykówki. W tym celu poszedłem na salę i trochę sobie porzucałem, co i wam radzę uczynić. Jeżeli zaś chcecie koniecznie grać na konsoli to poczekajcie na NBA 2K1.
Na pożegnanie wykonałem płytą z ESPN pożegnalny rzut. Trafiłem! Do kosza... na śmieci. **[Marcellus]**

DINO CRISIS

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Capcom
- **Ocena:** 6/10

To się robi mniej więcej tak. Odkłada gotowy PSX-owy produkt, wsuwa się go do zamrażalnika na rok czasu, potem wyjmuje, pospiesznie doprawia w jakieś dwa miesiące, dodaje szczyptę granulowanej grafiki dla apetytu, w pysk rozmrożonej już gry wsuwając opcję grania w trybie Operation Wipeout od samego początku. Potem jeszcze tylko pakujemy DINO CRISIS do kuchenki mikrofalowej, ustawiamy ją na pięć minut i po cichym brzdąknięciu wydobywamy wersję na DeCe.
Imponujące. Capcom po raz kolejny, w zgodzie ze swoimi tradycjami, postanowił zaproponować swoim fanom grę, która już była. I chociaż o dziwo, nie są to kolejne losy steranego kilkunastoletnią wędrówką przez wszelkie platformy sprzętowe Ryu, to jednak wrażenia flash backu płynącego z grania w DINO CRISIS nie sposób uniknąć, jeżeli miało się do czynienia z wersją na PlayStation.
Oczywiście tak to bywa z konwersjami gier. Ale tym razem Capcom nie wysilił się zupełnie podczas wypuszczania wersji swojej gry na nową platformę. Chociaż sylwetki postaci zostały odpikselizowane i są teraz lepiej dopracowane niż w wersji na PSX-a, to nie dodany został ani jeden detal, który miałby usprawiedliwić kupno DINO CRISIS, jeżeli ktoś miał już do czynienia z wersją na szaraka. Cała fabuła opowiadająca o losach członków specjalnego oddziału zrzuconego na wysepkę, którą opanowały wyhodowane sztucznie dinozaury to w zasadzie jedynie wariacja na temat dowolnej gry z serii Resident Evil, z dinozaurami podstawionymi w miejsce zombiaków.
Granie w DC na DeCe będzie szczególnie przykrym doświadczeniem dla osób, które skończyły już CODE VERONICA. Różnica pomiędzy tymi dwoma tytułami jest tak wielka, że mogłyby w nią wjechać ciężarówki ze wszystkimi wydanymi na konsole Street Fighterami, a i tak nie doszłyby one nawet do połowy. **[Banan]**

RESIDENT EVIL 3

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Capcom
- **Ocena:** 7/10

W porównaniu z trójwymiarowym DINO CRISIS, oparte w dużej mierze na prerenderowanych środowiskach najnowsze wcielenie serii Resident Evil na Dreamcasta wypada całkiem nieźle.

- O wiele lepiej dopracowane sylwetki głównych bohaterów serii - zarówno tych bardziej (Jill Valentine i Carlos Oliveira) jak i tych mniej (zombiaki) żywych to pierwsza sprawa. Druga to lepiej prezentujące się i bardziej wyraziste tła. No i to by było na tyle. Dodatkiem, podobnie jak w przypadku DINO CRISIS jest wprowadzenie opcji gry w trybie Mercenaries oraz dostęp do wszystkich kostiumów Jill od samego początku gry. Nie jestem wciąż pewny czy jest to dobrym rozwiązaniem - w sumie te ostatnie były czymś w rodzaju nagród, mających mobilizować graczy do przechodzenia gry po raz następny i jeszcze następny.
- Fabuła tej gry owija się wokół wydarzeń z RE1 i RE2. Nie jest może najciekawszą z PSX-owych części serii (i zdecydowanie ustępuje tej Dreamcastowej - czyli RE:CV), ale ma swoje zalety. Sprytnym rozwiązaniem było wprowadzenie nieustępliwego Nemesisa, którego niemal namacalna obecność wpływa na gracza w zdecydowanie stresujący sposób. Fabuła roztaczająca się w grze nie jest niczym nowym w stosunku do poprzednich części i po raz kolejny mamy możliwość powalczenia z pomiotami Umbrelli w dobrze wszystkim znanym mieście Raccoon.
- Godne polecenia dla osób, które nie miały z nią styczności na PSX-ie. Jest przygotowana dla potrzeb Dreamcasta lepiej niż DC, ale nie jest pozycją obowiązkową dla pozostałych. **[Banan]**

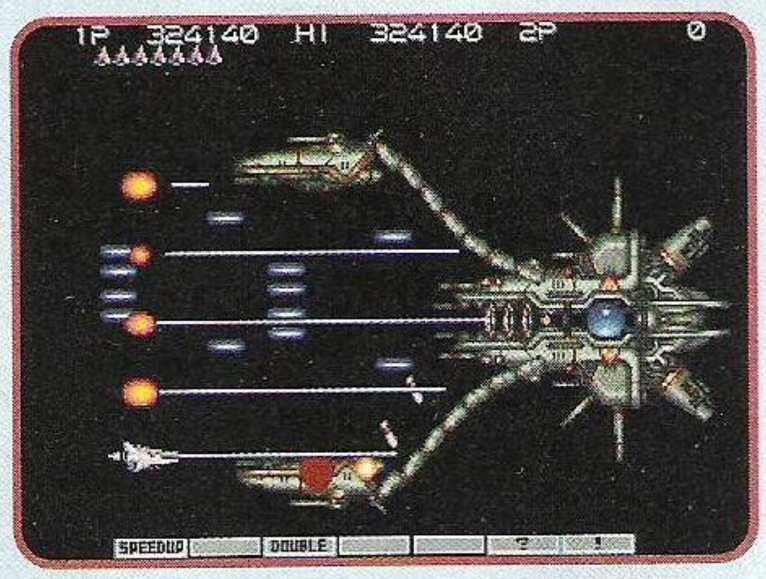
R/C REVENGE PRO

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Acclaim
- **Ocena:** 4/10

Przydomek PRO dla tej gry jawi mi się jak jakiś niesmaczny żart. Jak można użyć takiego określenia dla gry, która w ogólnym rozrachunku wypada gorzej od swej wersji na "stare" PlayStation.
Jeżeli chcecie się dowiedzieć czegoś więcej o tej grze to zajrzyjcie do moje recenzji wersji PSX'owej tej gry w numerze 25. Powód jest jasny. O ile R/C REVENGE było "złotą edycją" REVOLT, to ta gra jest tylko kiepskiej jakości konwersją z szaraka. Zresztą najdobitniej świadczy o tym opinia jaką przeczytałem na jednym internetowych site'ów. Mianowicie: "Ta gra wygląda jak wersja z PSX uruchomiona na DC z użyciem emulatora Bleem!". Ta opinia wcale nie mija się z prawdą, jest smutną rzeczywistością. Wydawca gry zwietrzył zapotrzebowanie na gry dla PS2 i postanowił tanim sposobem poprawić swe finanse. Jak to zwykle bywa postanowił znaleźć "jelenia". Mam nadzieję że moja recenzja ustrzeże was od popełnienia kardynalnego błędu jakim byłby zakup tej gry.
Co do samej grafiki - to samo tyle że w wyższej rozdzielczości. Obraz nie dorysowuje się jak w wersji PSX i dodano więcej ruchomych elementów na trasie. Ale moje zastrzeżenia odnoszą się głównie do szybkości i zacięć. Gra jest po prostu powolna i ma tendencje do przycinania się. To naprawdę nie wygląda dobrze gdy płyta z grą obraca się wewnątrz ślicznej, nowej i czarnej jak smoła konsoli.
Prawdę mówiąc fajniej mi się grało na plejaku niż na PS2. To może znaczyć tylko jedno - Acclaim skopał robotę skandalicznie i liczy na waszą łatwowierność. Naiwny czy co? **[Marcellus]**

GRADIUS 3 & 4

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Konami
- **Ocena:** 2/10



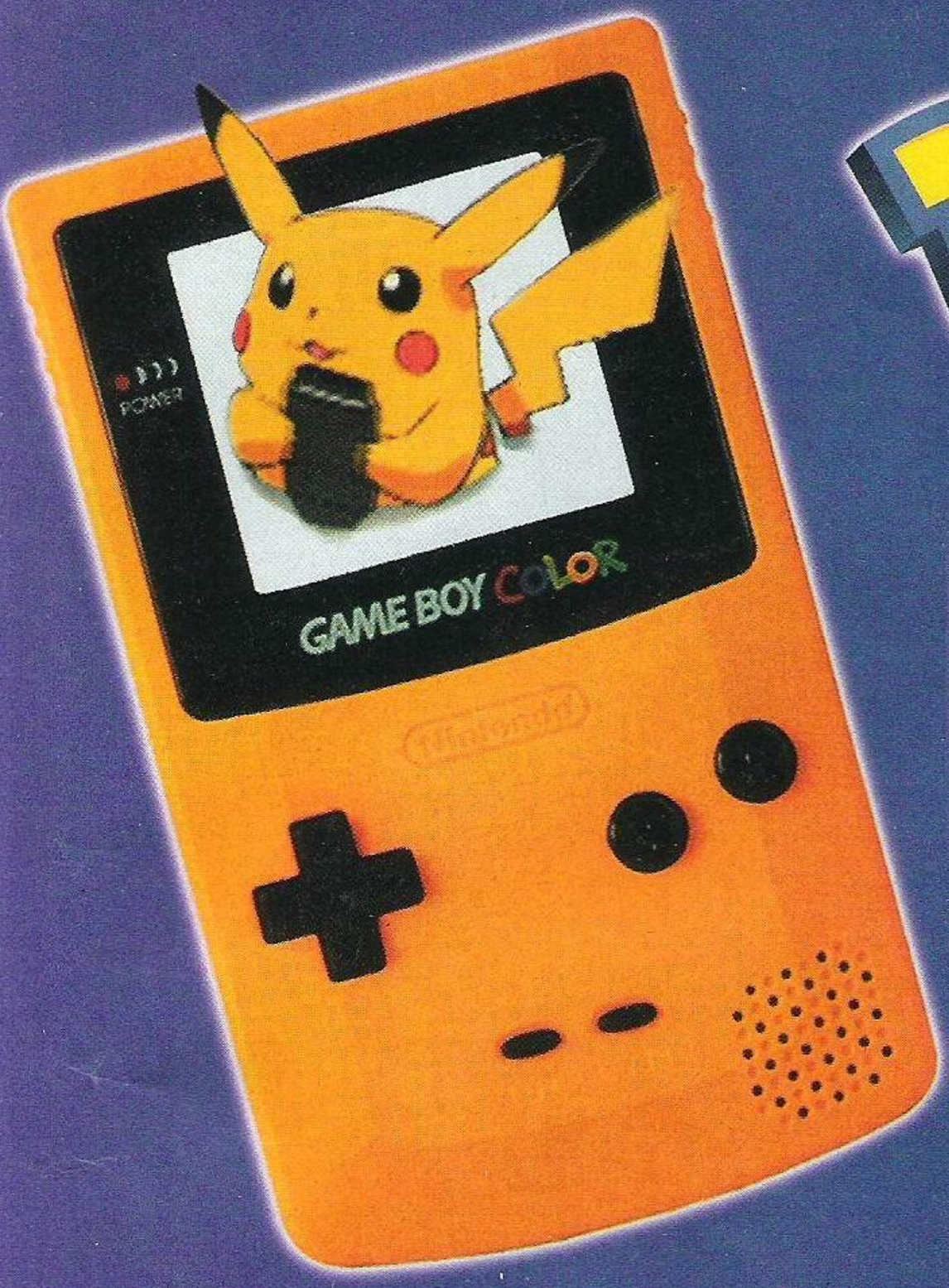
Konami jest wybitnie w nastroju do żartów.
Oto komplacja dwóch 16-bitowych strzelanin okraszona doskonałymi renderowanymi animacjami. Animacje naprawdę pokazują klasę swoich twórców - wybuchy statki i kosmiczna wojna to jest to.
Jednak po prześciu do samej gry czeka nas niemały szok. Grafika składa się z kilku pikseli na krzyż, statki nieprzyjaciela z kilku kresek. Toż to po prostu żałość. Na szczęście są bossowie i sub-bossowie. Ich wykonanie musiało stanowić kiedyś prawdziwy krzyk techniki, dziś jednak mogą budzić co najwyżej uśmiech politowania.
GRADIUS III ma 13 lat. Gradius IV jest zdecydowanie lepszą, ładniejszą i ciekawszą pozycją. Od biedy można w niego pograć czekając na SILPHEED, ale...
Strzelaniny może są i fajne, ale do pociągnięcia ich grafiki wystarczyłoby Super Nintendo, a nie kombajn konsola/DVD w cenie 2699 złotych. Mogę zrozumieć, że w Japonii żyją kolekcjonerzy pragnący wzbogacić zastępy stojących na półce gier właśnie o tę pozycję. Ale wydanie tej gry w Europie to jakeś koszmarne nieporozumienie. Szkoda czasu, kasy i konsoli. **[Gulash]**

FANTAVISION

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Ocena:** 3/10

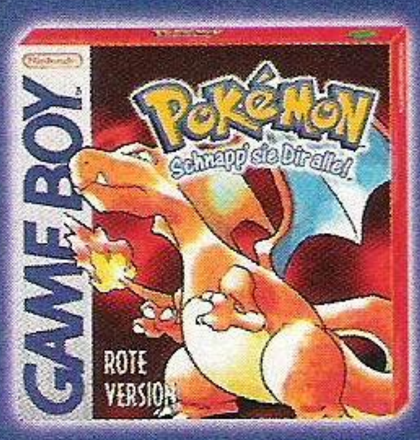
FANTAVISION to jedna z pierwszych pozycji wydanych na PlayStation 2 w Japonii. Teraz gra wzbogacona o możliwość zabawy w dwie osoby puka także i do Europy.
Gra jest bardzo ładnym (ale nie jakimś rewelacyjnym) demem technicznym, do którego dorzucono możliwość zabawy. Wygląda to tak: w tle przesuwa się panorama na przykład miasta, a na pierwszym planie strzelają sobie fajerwerki. Zadaniem gracza jest łapanie ich przy pomocy kierowanej Dualem linii, składanie w łańcuchy i detonowane. W zależności od poczynań zawodnika pojawią się bonusy, lepsze wybuchy a także i nowe plansze. Ładna grafika, dziwna muzyka i... niewiele w tym interaktywnej rozrywki. FANTAVISION szybko się nudzi, a to boli gdy wydaje się na nią 249 złotych. Tryb dla dwóch graczy (na podzielonym ekranie z przesuwającą się podziałką) może uratować tę grę w oczach miłośników puzzli. Bardzo napalonych. **[Gulash]**

GAME BOY COLOR



Nintendo®

POKÉMON



Co !? Masz Game Boya i grę Pokemon , ale nie masz jeszcze „Oficjalnego przewodnika do gier Pokemon" ?
Tylko z „Oficjalnym przewodnikiem do gier Pokemon" zostaniesz najlepszym trenerem Pokemon , tylko w przewodniku znajdziesz wszystkie informacje oraz setki wskazówek do żółtej , niebieskiej i czerwonej edycji gry Pokemon . A jako dodatek 150 naklejek !

Dalej więc ! Pędź do następnego kiosku , księgarni lub sklepu z grami Nintendo gdzie czeka na Ciebie nieodzowny „Oficjalny poradnik do gier Pokemon" w cenie 24,95 zł .

Dystrybutor:

LUKAS TOYS

EGMONT

Oficjalny przewodnik do gier GAME BOY™

POKÉMON™

Żółta, Czerwona i Niebieska Edycja

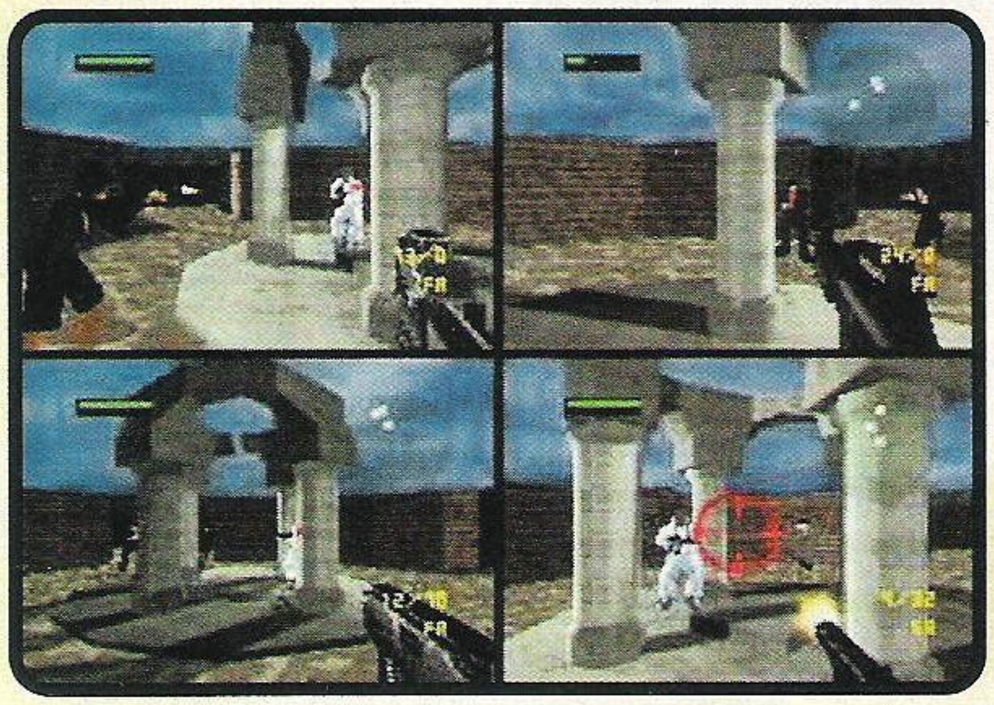
Ekskluzywny dodatek 150 naklejek do kolekcji

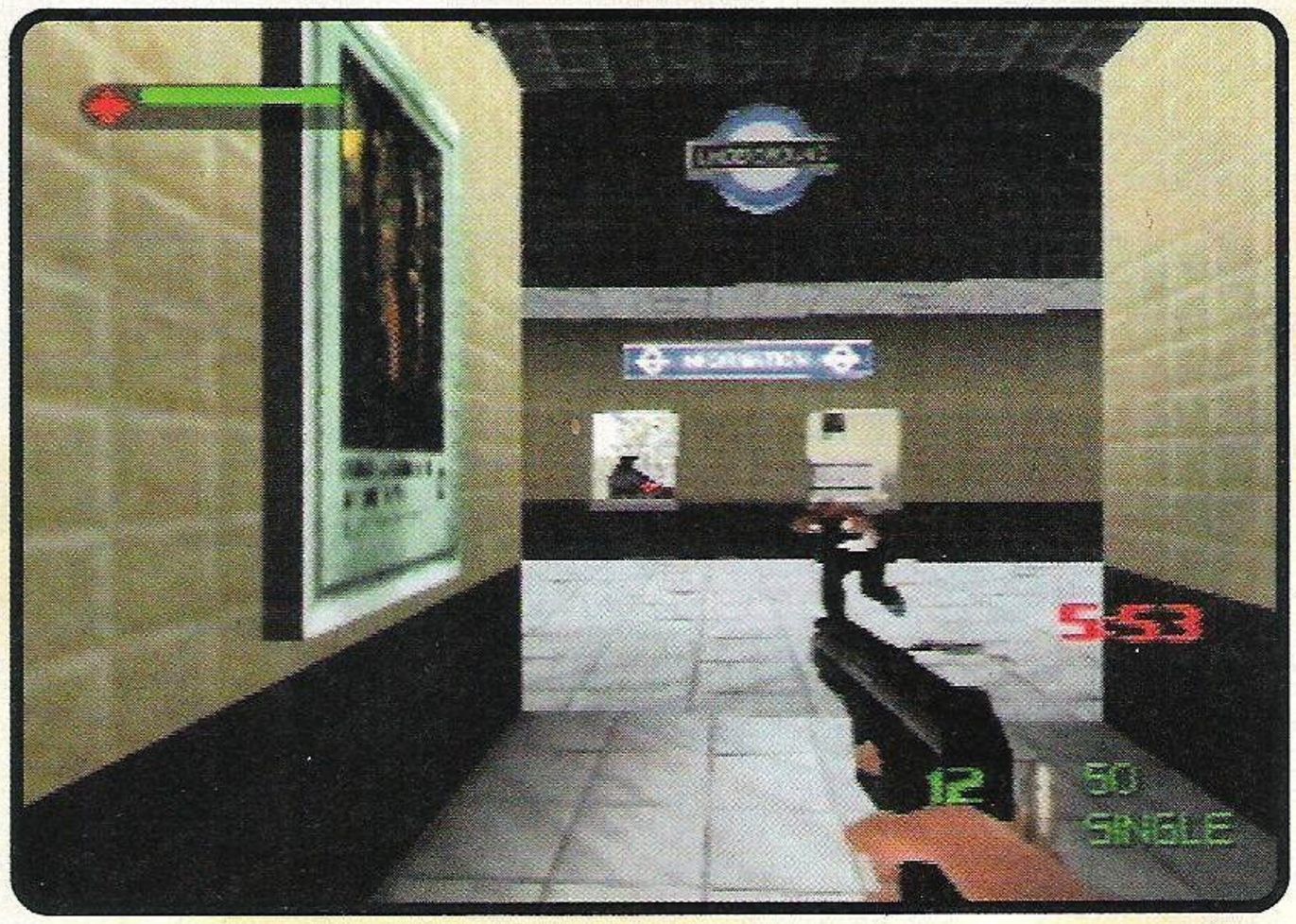
GAME BOY™ PORADY, TRICKI, INFORMACJE I KARTY POZIOMÓW DO ŻÓŁTEJ, CZERWONEJ I NIEBIESKIEJ EDYCJI POKÉMONÓW

Nintendo®

Original Nintendo Seal of Quality

www.nintendo.com www.stworki.com.pl





Druga gra z Jamesem Bondem na Nintendo 64 znakomicie kontynuuje to, co udało się osiągnąć zespołowi Rare kilka lat temu we wspaniałym Złotym Oku.

007 The World is Not Enough

Inspiracją dla autorów wyraźnie było niedoścignione GOLEDNEYE. W 007 TWINE gra się bardzo podobnie jak w dawny przebój Rare. W grze występują trzy poziomy trudności - Agent, Secret Agent i 007 Agent - które różnią się od siebie większą liczbą przeciwników oraz zadaniami, które trzeba wypełnić. Trzeba jednak oddać honory autorom z Eurocom, że nie poprzestali na imitowaniu Złotego Oka.

Gra podąża po śladach zostawionych przez scenariusz filmu, lecz z oczywistych powodów pewne sceny zostały zmienione bądź rozbudowane. Zaczynamy naturalnie od Bilbao, gdzie czeka na nas spotkanie z bankierem. TWINE zostało skonstruowane w doskonały sposób - przez cały czas towarzyszy nam napięcie i zastanawiamy się co czai się za rogiem. Kolejne misje także różnią się od siebie - na przykład w jednej z nich Bond będzie zmuszony do pływania, a w innej wsiądzie na narty by pod ostrzałem przeciwników zjechać ze stoku. Będzie pojedynek z helikopterem, walka z terrorystami w metrze i cała masa innych atrakcji. W sumie przebijemy się przez 14 emocjonujących poziomów - na niektórych będziemy pruć do przodu rozsiewając wszędzie kule, inne wymagać będą skradania się w ciemnościach i eliminowania przeciwników przy pomocy snajperki.

Autorzy zadbali także o odpowiednią liczbę broni i gadżetów - w końcu czy Bond byłby tak fajną postacią gdyby nie miał swoich zabawek? Jest ich w sumie 40 i oprócz przeróżnych rodzajów uzbrojenia (pistolety, karabiny, miny i tak dalej) będziemy wykorzystywać całą masę podstępnie ukrytych w zwykłych przedmiotach przyrządów szpiegowskich. Aparat, bomba w długopisie, podsłuch telefoniczny... Lista jest długa i bardzo atrakcyjna. Zabawki zdecydowanie przydają się w grze i nie stanowią tutaj jakiegoś niewykorzystanego bajeru.

To świetnie opracowany tryb multiplayer zadecydował, że GOLDENEYE stało się tak olbrzymim przebojem. TWINE także oferuje nam możliwość radosnego spędzenia czasu przy konsoli z przyjaciółmi. Do naszej dyspozycji oddano 14 poziomów będących w gruncie rzeczy kopiami tych z trybu przeznaczonego dla jednego gracza. Możemy zmierzyć się w kilku znanych już z innych gier zabawach - jest deatchmatch każdy na każdego i zespołowy, jest zabawa w przenoszenie flagi i inne. Jest także możliwość wyboru odpowiadającego nam wachlarza uzbrojenia. Gra się o wiele szybciej niż w GOLDENEYE, także animacja nie zwalnia tak często jak w starym przeboju Rare. I choć można grać z botami symulującymi innych zawodników, to ich sztuczna inteligencja nie staje na wysokości zadania.

TWINE na Nintendo 64 jest jedną z najładniejszych gier wydanych w tym roku na tę konsolę. Grafika jest śliczna i bardzo dopieszczona, a płynność animacji nie pozostawia wiele do życzenia. Postacie wyglądają bardzo realistycznie i ruszają się niemal tak, jak prawdziwe. Gra zawiera mnóstwo smaczków, choćby takich jak przeładowywanie broni przez naszego agenta, wybuchy nie powodujące zwolnienia animacji, olbrzymie pole widzenia (nie ma żadnej mgły!) czy kapitalnie wykonany efekt noktowizora. Wykorzystanie rozszerzenia pamięci powoduje, że gra będzie wyświetlana w większej liczbie kolorów, a animacja stanie się jeszcze bardziej płynna. Muzyka i efekty dźwiękowe stanęły na wysokości zadania -wybuchy, strzały i głosy postaci brzmią świetnie, podobnie jak muzyka. Co ciekawe - w grze nie usłyszymy klasycznego bondowskiego kawałka.

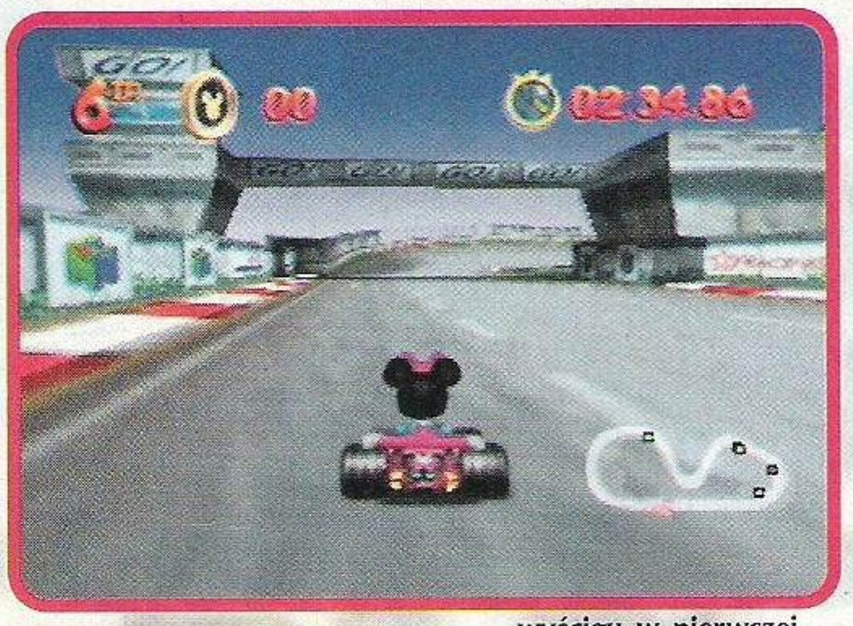
007 TWINE to znakomity następca GOLDENEYE. Gra spodoba się każdemu, kto spędził z leciwym dzieckiem Rare kiedyś sporo czasu. I choć tryb multiplayer i inteligencja przeciwników (na łatwiejszych poziomach przeciwnicy są mało wymagający i nie zawsze odpowiednio reagują na wydarzenia) oraz botów mogłyby być lepsze, spędzicie z tą pozycją wiele emocjonujących godzin. Lepsze niż TUROK 3, ale czy lepsze niż PERFECT DARK? Oj, chyba nie...

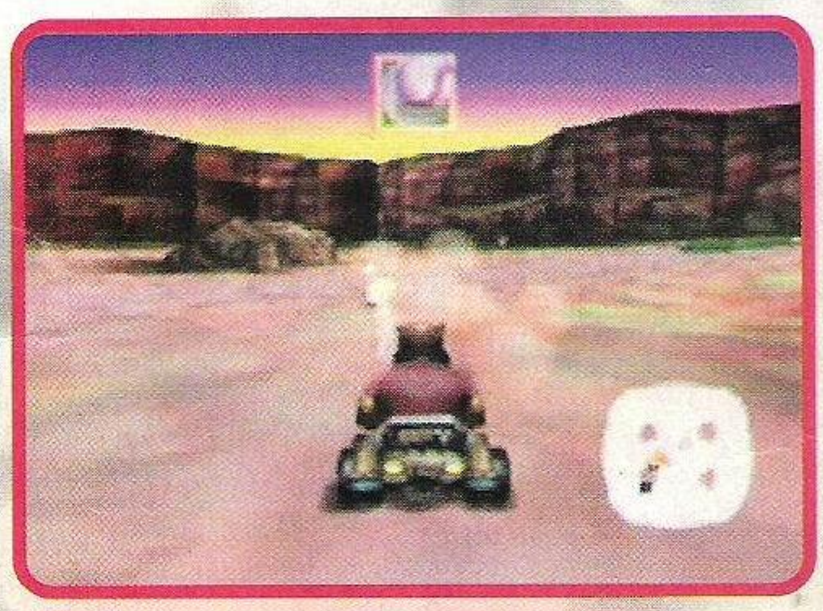
Gulash

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Kaczor Donald, Myszka Miki ma samochód na guziki. Zasłyszana w przedszkolu rymowanka idealnie pasuje do zobrazowania najnowszej gry Rare na Nintendo 64.

To o MARIO KART na Super Nintendo zapoczątkowało triumfalny pochód zabawnych wyścigów pociesznych postaci przez wszystkie konsole. W 1997 roku Rare dostarczyło nam DIDDY KONG RACING - wspaniałą i jedną z najlepszych gier tego gatunku. Tym razem wierni supporterzy Nintendo atakują z nowym wyścigiem kartów, w którym główną rolę odgrywają znane i lubiane przez (prawie) wszystkich postacie z kreskówek Disneya.
Autorzy praktycznie na siłę starali dorobić do wyścigu kartów głębszy sens: oto musimy uratować psa Pluto, podstępnie uwięzionego przez podstępnych hycli. Do wyboru pozostawiono nam sześć postaci, w tym przesławnych Mickeya i Donalda. Wyścig jak wyścig - do przejechania kilka okrążeń, są power-upy spowalniające przeciwników i dopalające nasz pojazd. Ukończenie





wyścigu w pierwszej trójce premiowane jest medalem otwierającym inne trasy. Niestety, trasy nie zawierają zbyt wielu ciekawych elementów znanych choćby z DIDDY'ego. Są jakieś takie bezpłciowe, jest mało skrótów i bajerków powodujących okrzyki zachwytu. Stąd przyjemność z gry nie jest wcale tak duża, jak być powinna.

Kilka trybów gry jest zbyt mało zróżnicowanych, by mówić o wzbogaceniu rozgrywki. Kolejne poziomy trudności różnią się od siebie stopniem, w jakim nasz pojazd reaguje na sterowanie. Jedyną poważniejszą atrakcją jest - jak zwykle - tryb multiplayer dla 2, 3 lub 4 osób na podzielonym ekranie. Jednak i on potrafi szybko znużyć, bo dzieje się wcale nie tak wiele jak można było się spodziewać.
Oprawa jest niezła, ale też trochę dziwna: postacie Disneya ścigają się na trasach praktycznie żywcem wziętych z prawdziwego świata. Jakoś nie mogłem się do tego przyzwyczaić. Kolorowa i przyjemna grafika sprawdza się w akcji, ale coś tu nie gra. Bardzo fajnie za to przedstawia się jazzująca ścieżka dźwiękowa z pokrzykującymi po swojemu bohaterami.
MICKEY'S SPEEDWAY USA jest grą wtórną, której nie ratuje obecność postaci Disneya. Wszystko, powtarzam wszystko w DIDDY KONG RACING jest lepsze: grafika, wykonanie tras, postacie, tryb adventure dla jednej osoby czy wreszcie multiplayer. Gra nie jest zła, ale DIDDY był i jest o wiele lepszy.

Chest Rockwell

Nintendo 64: 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Nintendo
Producent: Rare
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controletr Pak

BLUES BROTHERS 2000

Na początku byli dwaj bracia Blues - Jake i Elwood. BLUES BROTHERS to kultowy film Nie potrzebował sequela. Niestety - dwie dekady później dołączył do nich jakiś mały łamus w trampkach i John Goodman w najgorszej roli swojego życia. A tytuł tego dzieła brzmiał BLUES BROTHERS 2000...

Film okazał się olbrzymią klapą wszędzie tam, gdzie został wprowadzony do kin. Zupełnie zasłużenie. Niemniej jednak niewzruszona tym firma Titus postanowiła zaadoptować go do gry video. Efekt ich pracy jest przerażająco przeciętny.
Nie warto wgłębiać się w fabułę - może powiem tylko, że Elwood Blues po 6 latach zostaje zwolniony z więzienia i naturalnie planuje zjednoczyć swój zespół. Aby tego dokonać zmuszony będzie odwiedzić cztery lokacje - więzienie, Chicago, bagna i cmentarz. W każdym ze światów znajduje się jeden z członków zespołu, który czeka na oswobodzenie. Z wdzięczności zagrają oni w finale, czyli w wielkim pojedynku mającym na celu wyłonienie najlepszego bandu. Uaaa... Czy tylko ja zaczynam ziewać? Klasycznie, jak to w platformówce 3D biegamy, skaczemy i tak dalej. Wykonanie poziomów jest strasznie podstawowe i pozbawione jakichkolwiek fajerwerków - po prostu są nudne. Oprócz monotonnego biegania po poziomach i zbierania setek przeróżnych śmieciuszków (pieniążków, instrumentów, nutek i tak dalej) będziemy mieli okazję potańczyć rytmicznie wciskając przyciski, niczym z PARAPPA THE RAPPER na PlayStation. Szczerze mówiąc po pierwsze nie wygląda to ciekawie, a po drugie ciekawie nie brzmi. Sterowanie postacią jest niemal identyczne jak w MARIO 64. Niestety, kamerzysta chyba oszalał - manualne adjustowanie kamery bardzo często będzie niezbędne.

Grafika pozostawia wiele do życzenia - niektóre poziomy szokują miernotą wykonania, a z kolei inne prezentują się nawet ciekawie. Rozmyte tekstury są brzydkie i bez polotu, na kilometr śmierdzi też imitacjami. Z kolei dźwięk wypada doskonale, szczególnie odgłosy świata i efekty towarzyszące zejściu bohatera. Nie zapominajmy też o klasycznej bluesowej ścieżce dźwiękowej!
Największym problemem w BLUES BROTHERS 2000 jest zupełny brak jakiejkolwiek innowacji. Nie ma tu nawet śladu świeżego pomysłu, a niewielki poziom trudności nie zaspokoi weterana. Ukończycie tę platformówkę w 1-2 wieczory! Najwyraźniej jednak Titus dąży w dobrym kierunku - pamiętacie koszmarnego SUPERMANA? Z uwagi na fakt, iż BANJO-TOOIE ujrzymy dopiero w marcu, BB2000 może znaleźć swoją niszę.

Chest Rockwel

Nintendo 64: 5

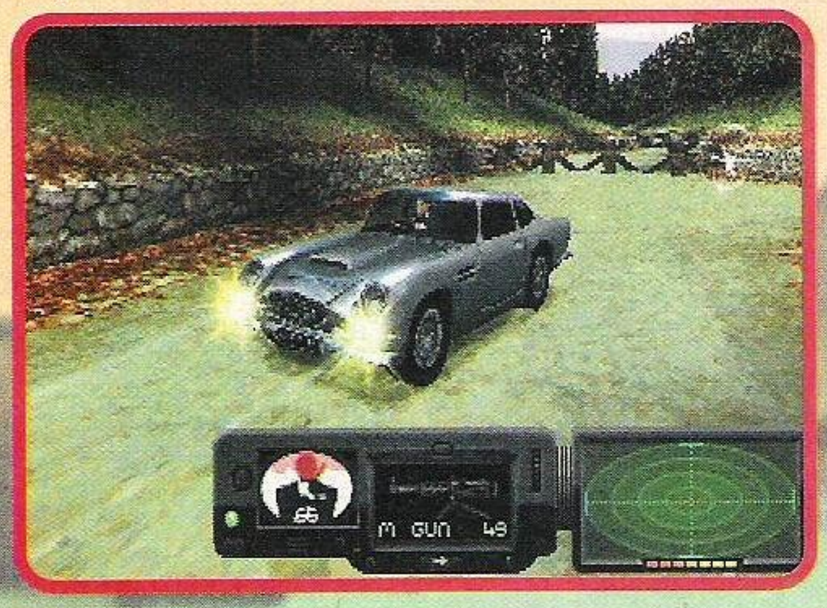
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 8
MIÓD 5

Wydawca: Titus
Producent: Player 1
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

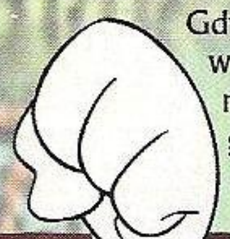
007 Racing

Sposób, w jaki EA zaprzepaściło wspaniały materiał na grę powinien posłużyć za ostrzeżenie dla innych producentów. Potencjału jaki niesie taka licencja i taki pomysł nie powinno się marnować. A w szczególności nie powinna tego robić firma o takiej reputacji i takim budżecie.

Na pierwszy rzut oka ta gra nie mogła być niewypałem. Weźmy Jamesa Bonda i jego niesamowite samochody wyposażone w najnowsze technologie, mnóstwo gadżetów i masę broni. Dodajmy do tego elementy fabuły z dziewiętnastu filmów z agentem w roli głównej i wsadźmy do gry opartej na szybkiej jeździe i wykonywaniu różnych zadań w stylu Driver'a. Powinna nam wyjść mieszanka wybuchowa, która zasięgiem eksplozji obejmie wszystkich graczy na świecie i pochłonie ich na długie godziny wspaniałej zabawy. To się nie mogło nie udać, a jednak zostało schrzanione tak bardzo, że aż trudno w to uwierzyć.



Grafika w tej grze ssie skandalicznie. Piksele wielkości płyty chodnikowej atakują nasze patrzałki nieustannie. Niska rozdzielczość idzie w parze z potwornym chrupaniem i niesamowitym wprost pop up'em. Dalej lecą problemy z kolizjami i perspektywą oraz zamulone kolory. Nie da się także odczuć prędkości, samochód jeździ jak w smole. No cóż ,jest to jedna z najbardziej obrzydliwie wyglądających gier w całej historii PSX-a. Wstyd wam programiści z EA, wstyd! Dobre wrażenie pozostawiają tylko renderowane filmy i bardzo fajne intro. Z dźwiękiem jest odrobinę lepiej. Wszędzie oczywiście słychać elementy muzyki z filmów, powtarzane do znudzenia. Bardzo dobrze podłożone są głosy dla M i Q oraz dla jego pomocnika granego w ostatnim filmie przez znanego z Latającego Cyrku Monty Pythona - Johna Cleese. Niestety sam Bond ma już kiepski głos; chyba nie było w budżecie miejsca na zatrudnienie Pierce'a Brosnana. Dźwięk silnika, eksplozje i pisk opon są oddane dobrze, ale to nie było chyba zbyt trudne do osiągnięcia. Samochody dają się bardzo łatwo i przyjemnie prowadzić, ale już same misje i trasy są wyjątkowo nierówne pod względem jakości. Są bardzo fajne misje jak "Gimme a Break" są też nudne jak flaki z olejem, ale nie będę ich tu wymieniał, bo jest ich po prostu za dużo.



Gdyby nie kiepskie i w większości nudne misje, fatalna grafika i słaby dźwięk byłaby to gra na miarę roku 2000. Prawdopodobnie okazała by się lepsza od obu Driver'ów. Jak dla mnie bomba, tyle że bez zapalnika.

Marcellus

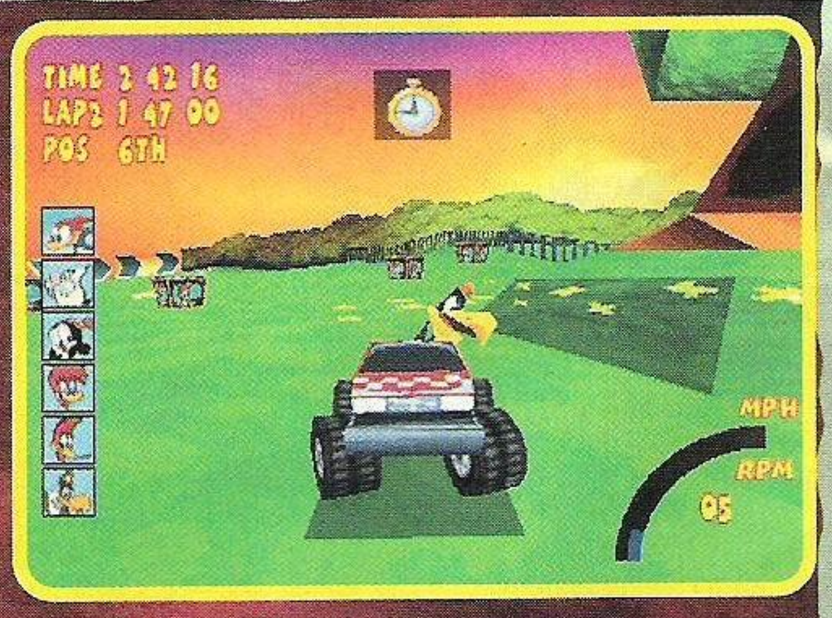
PlayStation **4**

GRAFIKA 2
DŹWIĘK 5
MIÓD 4

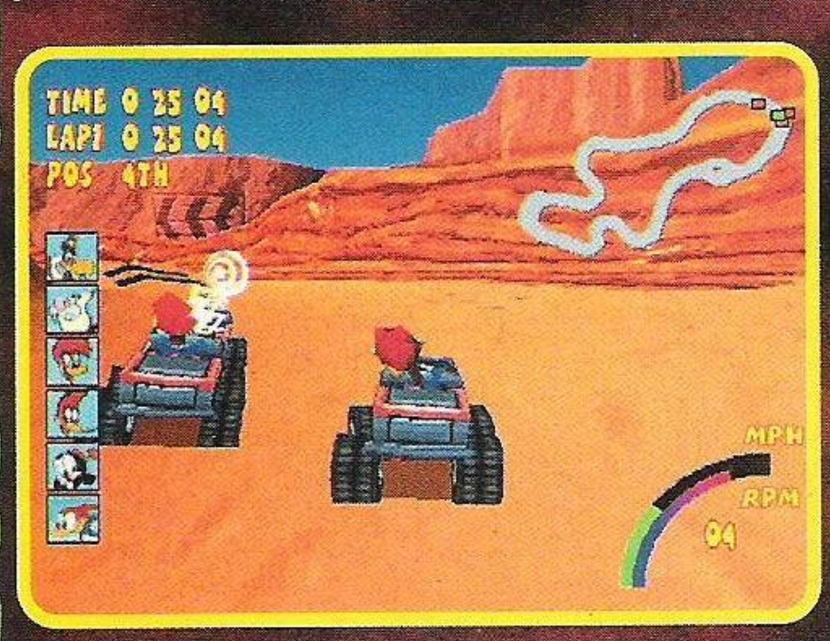
Wydawca: EA
Producent: EA
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Woody Woodpecker Racing

Kolejne tak przez wszystkich lubiane wyścigi kartów. Znów głównymi bohaterami są postacie rodem z kreskówek. Tym razem padło na sympatycznego dzięcioła z bajek produkowanych przez Univesal Studios.



Po fatalnym Wacky Racers (kiepska konwersja z DC) miałem poważne obawy co do jakości WWR. Niesłusznie. Nie jest to robiona na chybcika konwersja z innej platformy tylko gra stworzona od podstaw na szaraka. Jest to doskonale widoczne. Nie bez wpływu na jakość tej gry pozostaje zapewne także producent, czyli Konami.
Grafika prezentuje się naprawdę przyjemnie. Miła kolorystyka, fajne karty, dobrze dobrane tekstury, bardzo przyzwoita szybkość i przezabawne postacie uczestników wyścigu. Pod względem graficznym gra wypada naprawdę dobrze. Tory są w większości dobrze zaprojektowane, dzięki czemu nie ma irytującego dorysowywania się trasy tuż przed nosem (dziobem?) jadącej samochodzikiem postaci. Pikseloza zaś występuje sporadycznie i nie rzuca się nadmiernie w oczy. Oprawa dźwiękowa jest nawet dość zabawna. Każdy z bohaterów ma swoje standardowe odzywki i odgłosy wydawane zależnie od okoliczności. Mnie osobiście najbardziej do gustu przypadł śmiech Woody'ego. Silniczki kartów przyjemnie buczą i tylko muzyczka przygrywająca podczas wyścigu jest bardzo monotonna i nudna. Sama gra opiera się na standardowej zasadzie: wszystkie chwyty dozwolone. Trzeba się naprawdę starać aby do mety dotrzeć na pierwszym miejscu. Sprawę ułatwiają przyspieszacze umieszczone na trasie i różne dodatkowe bronie. Dodatkowe bo standardową w przypadku Woody'ego jest jego własny dziób, którym można puknąć usiłującego nas wyprzedzić oponenta. Pozostałe bronie są standardowe dla tego typu wyścigów. Na przykład pinezki, pomidor, dynamit czy ryba. Trasy nie są zbyt długie, jest ich za to dość dużo i w kilku rodzajach, przypisanych do rodzaju kartów, którymi można się ścigać. Są więc trasy wyścigowe (F1 i Nascar), terenowe (Monster Truck) i klasyczne (czyli dla normalnych samochodów). Sposób prowadzenia pojazdów się wprawdzie nie zmienia, ale zawsze to jakieś urozmaicenie. Wprawdzie do potentatów na rynku wyścigów kartów czyli CRASH TEAM RACING i SPEED FREAKS jeszcze trochę tej pozycji brakuje, ale można sobie w nią bez skrępowania pograć bo jest naprawdę solidna. Uehe he he he!

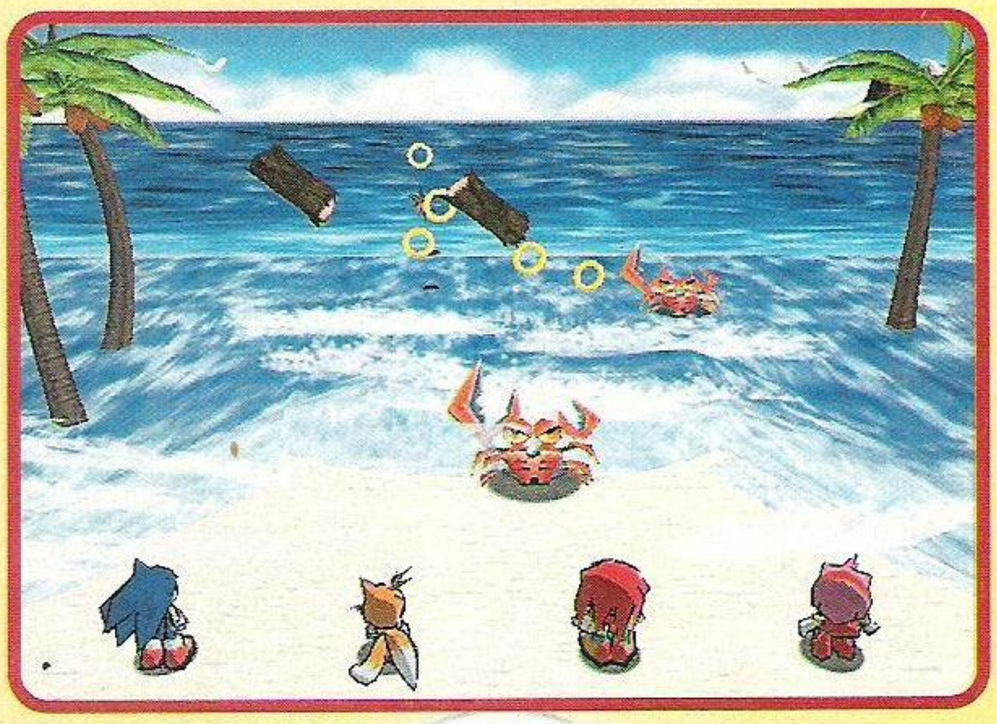


Marcellus

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Konami
Producent: Universal
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



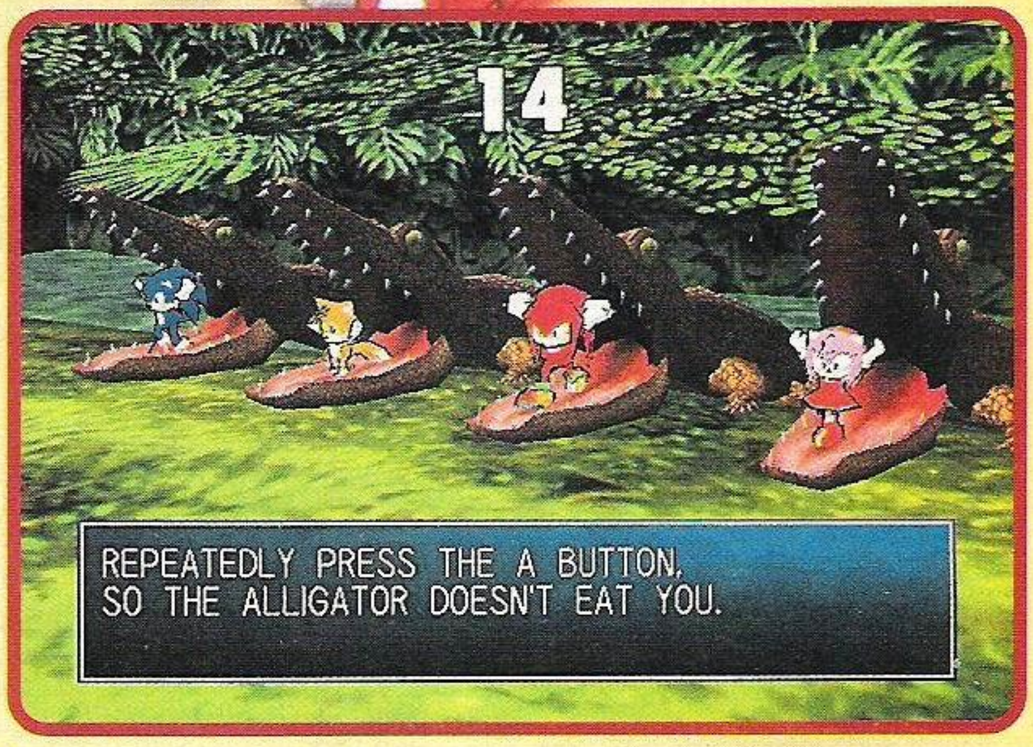
SONIC SHUFFLE

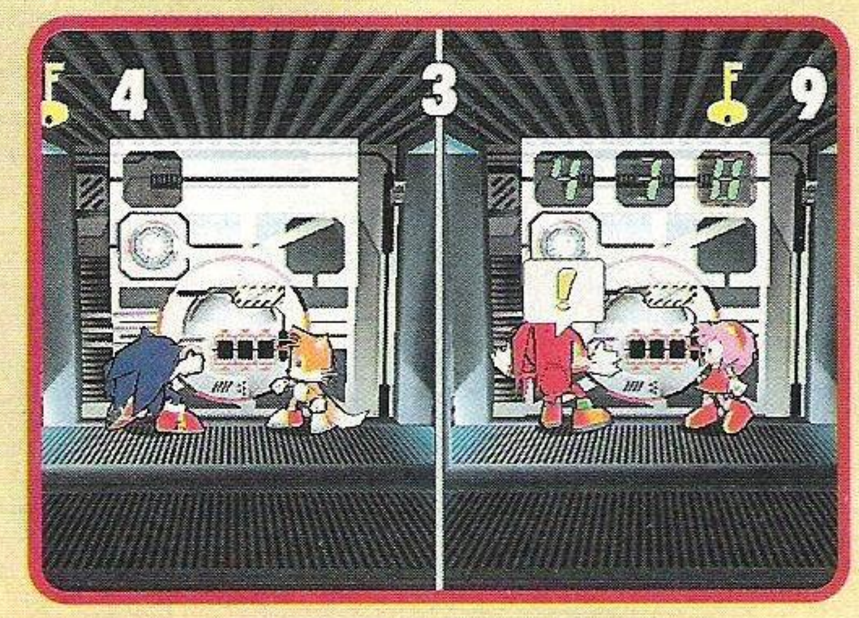
CRASH BASH, MARIO PARTY 1 i 2, SONIC SHUFFLE. Wszystkie te gry należą do tego samego gatunku, który doskonale nadają się do zabawy z przyjaciółmi. Do czterech osób chwyta za pady i wybiera jedną z postaci, a następnie oddaje się rozgrywce, niemal obowiązkowej heżeli w towarzystwie są cztery skore do miłej zabawy osoby. Pierwszy na tym polu był Marian. Po nim pojawiła się gra z Crashem. A vo nowego do gatunku, w którym debiutuje DC wprowadzić postanowiło SONIC SHUFFLE? Długi czas doładowywania. Tyle przynajmniej jeżeli idzie o radykalne posunięcia.

Graficy odpowiedzialni za wygląd postaci oraz plansz w SONIC SHUFFLE nie przespali jednej z najbardziej przebojowych produkcji na Dreamcasta ostatnich miesięcy. I pewnie dlatego, korzystając z technologii "cell shading" polegającej na odpowiednim cieniowaniu poszczególnych klatek animacji postanowili w ten sam sposób przedstawić Sonica i resztę paczki. Dzięki temu bohaterowie wyglądają w ten specyficzny, tak lubiany przez nas kreskówkowo-trójwymiarowy sposób. Czyli oprawa - dobra.

Postacie mają swoje własne młodzieńcze głosy, którymi chwalą się przy nadarzających się okazjach. Głosy są podłożone dobrze, lektorzy się starają (czasami nawet za bardzo). Tutaj także plus.

Zasada gry jest dosyć podobna do tej z MARIO PARTY, jednak całkowicie nieprzewidywalna kostka decydująca o liczbie przeskakiwanych pól z przygód Mariana ustąpiła miejsca kartom z wartościami liczbowymi. Wybierając odpowiednią kartę z tych, które mamy na stanie poruszamy się o odpowiednią liczbę pól. Ponieważ do dyspozycji mamy kilka kart o różnych wartościach - gracz ma możliwość zaplanowania swoich posunięć z pewnym wyprzedzeniem. Poza tym poruszać się można zarówno do tyłu jak i do przodu, więc teoretycznie nie tak często ląduje się na niepożądanych polach. Pola występują w różnych odmianach. Są pola z pierścieniami - lądując na czerwonych nasza postać traci trzy pierścienie, a zatrzymując się na niebieskich - zyskuje je. Dalej mamy pola walki - na nich ścieramy się z potworami, które następnie atakujemy przy pomocy specjalnych umiejętności naszej postaci. Po pokonaniu bestii dostajemy pierścienie oraz specjalne karty do wykorzystania na planszy (pozwalają na użycie więcej niż jednej karty do poruszania się lub walki, umożliwiają kradzież pierścieni innym itd.). Nie zabrakło także pól multiplayerowych gierek. W zależności od tego ile osób siedzi za padami mogą to być walki jeden na jednego, jeden na trzech, dwóch na dwóch i cztery osoby - każdy dla siebie (jeżeli brakuje kolegów, to mogą ich zastępować konsolowi przeciwnicy, ale zawsze odnoszę takie irracjonalne wrażenie, że sterowani przez konsolę "kumple" nie grają fair). Gier jest sporo i są naprawdę zróżnicowane - wjazd windą na czas, walka trzech postaci z jedną zamienioną w giganta (albo oni rozwalą jego, albo on rozdepcze ich), zabawa w berka, granie na jednorękim bandycie, pytania quizowe i jeszcze parę innych. Niestety - o ile większość z nich jest dosyć oryginalnych i może podobać się na początku, o tyle po paru grach zaczynają już nudzić. Niestety - sama oprawa graficzna, jakkolwiek śliczna nie wydawałaby się na początku, nie wystarczy. Praktycznie dowolna z gier z MARIO PARTY wygrywa z dowolną z gier z SONIC SHUFFLE.





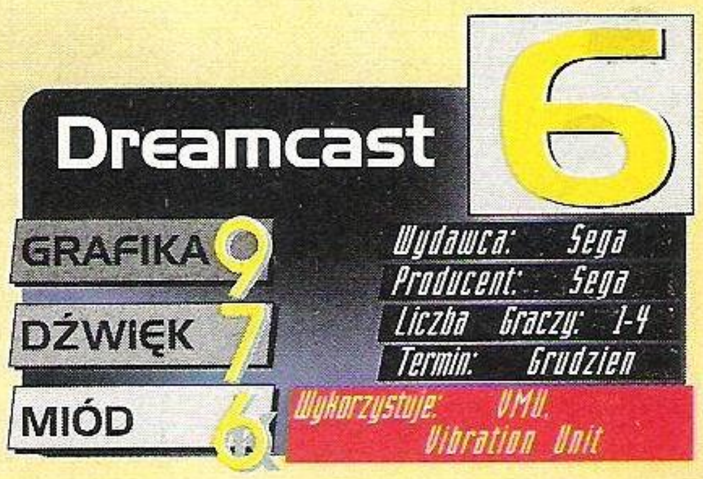
Naszym zadaniem jest dotarcie do specjalnych kamieni porozrzucanych po całej planszy. Utrudnieniem są pozostali przeciwnicy hasający po planszy oraz pola - część z nich potrafi obracać gracza wokół własnej osi, inne są "przechodne" tylko w określonym czasie. Plansze są zróżnicowane tematycznie i mają swoje własne specjalne pola i wygląd. Liczbę kamieni do zebrania określamy w opcjach.

Niestety, na czoło wysuwa się podstawowa, wymieniona na wstępie wada. Kiedy poruszając się po planszy wejdziemy na pole bitwy z przeciwnikiem, czekamy kilkanaście sekund na załadowanie planszy. Wiele walk trwa bardzo krótko. Czyli - atakujemy, wróg pada, walka się kończy, po czym... gra znowu się doładowuje. W sumie na załadowanie walki, a potem z powrotem - całej planszy czekamy dłużej niż spędzamy czasu na samej walce.

Gra oferuje sporo sekretów jak na tytuł spod znaku Sonica przystało. Za odpowiednią liczbę zdobytych pierścieni można kupować specjalne, bardzo ładne obrazki, dzięki którym odkrywamy dodatkowe postacie (podstawowe to Sonic, Amy, Knuckles i Tails, a są jeszcze na przykład Big The Cat, Super Sonic i E-102 Gamma). Są także dodatkowe opcje i tryby gry, z których możemy dzięki temu skorzystać.

Gra, jak też wszelkie pozostałe z tego gatunku praktycznie nie nadają się dla jednej osoby. Z pewnością jednak można polecić ją grupce skupionej wokół Dreamcasta z czterema podłączonymi padami. Jednoosobowy Story Mode pozwalający na odkrywanie sekretów i zabawę samotnej osobie nie potrafi przyciągnąć na długo.

Banan



Wszyscy ci, którzy mają już serdecznie dość naszego nieustannego stawiania trzech liter tworzących skrót ISS za niedościgły wzór dla wszystkich piłek z przyjemnością przeczytają ten tekst.

A WIĘC TO JEST TEN „JESZCZE JEDEN ISS NA PSX'A"

...jak dowiedzieliśmy się kilka miesięcy temu z plotek. Szkoda, że nie zabrało się za niego KCET, ale chłopcy zajęci są już kodowaniem ISS PRO na PlayStation 2. A ta gra? Wygląda na konwersję z PS2 na PSX'a, jest podobna i równie mało rajcująca. Chociaż przy FIFA 2001 dynamika rozgrywanych meczów jest wzorowa. Hmm, nie spodziewałem się że ktoś w redakcji skarci kiedyś trzy literki: ISS. Ale to nie jest TEN ISS, więc kara słusznie mu się należy. [G-Ash]

Wielbiciele ISS'a nie powinni być jednak zmartwieni: ta gra nie jest następcą ISS PRO EVOLUTION. A to dlatego, że nie została napisana przez tokijski oddział Konami (czyli KCET). Tę wersję popełnili pracownicy oddziału w Osace (czyli KCEO) znani głownie z wydawania ISS na N64 i ostatnio wydanej wersji na PS2. Jaka to różnica, zapytacie. Odpowiem krótko: KOLOSALNA. Zwróćcie choćby uwagę na tytuły. Te wydawane przez KCET mają dodatek w postaci PRO (jak PROfesjonalna) a te z KCEO - nie. Już nie wystarczy powiedzieć że jest się fanem ISS'a. Trzeba dodać: "wydawanego przez KCET".
Ta gra pod kilkoma względami jest lepsza od ISS PRO. Są to jednak tylko i wyłącznie szczegóły, które tą wersję trochę osładzają. Gdyby znalazły się w tamtej, uczyniłyby grę zasługującą na ocenę 20 w skali 10-punktowej. Przede wszystkim: oryginalne nazwiska. W końcu Konami postanowiło wykupić odpowiednie licencje. Wprawdzie składy nie są zbyt świeże (brak Olisadebe!), ale zawsze jest to jakiś postęp. W grze umieszczono 86 reprezentacji narodowych. To naprawdę imponująca liczba. Fajnym dodatkiem są scenariusze: trzeba wygrać mecz zgodnie z wytycznymi - bywają proste zadania (na przykład wystarczy strzelić karnego i utrzymać wynik do końca), ale są też prawie niemożliwe do zrealizowania jak wygrać mecz Walią przeciwko Italii przegrywając w drugiej połowie 4 - 0. Reszta możliwości jest niemal identyczna jak w ISS PRO EVO.

Niestety, grafika nie jest już taka słodka. Menusy są bardzo nieestetyczne. Naćkano w nich mnóstwo bajerów graficznych co sprawia, że można dostać oczopląsu. Nie tędy droga. Powinny być proste i eleganckie. Modele zawodników nie są zbyt realistyczne: wyglądają jak z kreskówki. Ale to nie jest ivh największy problem. Ruszają się bardzo dziwnie, nienaturalnie, a nawet pokracznie. Do elegancji ruchów zawodników z wersji PRO brakuje im strasznie dużo. Sama płyta boiska i stadiony wyglądają niezgorzej ale co z tego, skoro akcja na nich jest powolna i nudna. Również żadne z ustawień kamery nie jest dobre, wszystkie pokazują mały wycinek boiska przez co nie ma nawet mowy o zespołowym ustawianiu ataku. Komentarz jest udziałem dwóch naszych dobrych znajomych - w tym oczywiście Terry'ego Butcher'a. Na całe szczęście nie sadzą już oni takich głupot jak w ISS Pro, gdzie Terry'emu po meczu zakończonym remisem bywało przykro że jeden z zespołów musiał przegrać. Pozostałe dźwięki dochodzące z boiska i trybun są standardowe i nic nowego się tu nie wymyśli (odgłos jaki wydaje kopnięta piłka zawsze będzie taki sam).
Przejdźmy do sedna sprawy, czyli grywalności. Jest ona na nasze nieszczęście znikoma. ISS 2000 jest w założeniu grą zbliżoną raczej do serii FIFA lub do VIRTUA STRIKER znanego z automatów Segi. Już ustawienia kamery sugerują takie rozwiązanie. Jeżeli widzisz tylko swojego zawodnika, a nawet gdy jesteś na jedenastym metrze przed bramką to nadal jej nie widać na ekranie, to ciężko chyba o taktyczne rozgrywanie akcji. Trzeba przeć naprzód bez zbytniej ilości podań i próbować strzelać z minimalnej odległości. Obronie też sporo brakuje. Jest po prostu niezbyt solidna i dziurawa jak rzeszoto.
Naprawdę nie da się tej gry porównać pod względem rajcowności z jedynym słusznym leSeSem. Mam nadzieję że KCEO przestanie robić kolejne piłki nożne, radziłbym połączyć budżety i wypuścić taką gierę, że konkurencja będzie zmuszona usiąść grzecznie w kąciku i popłakiwać cichutko. To wbrew pozorom nie jest ISS, nie dajcie się więc wpuścić w maliny i nie kupujcie tej gry.

Marcellus

PlayStation 5

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Konami
Producent: Kceo
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ULTIMA® Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

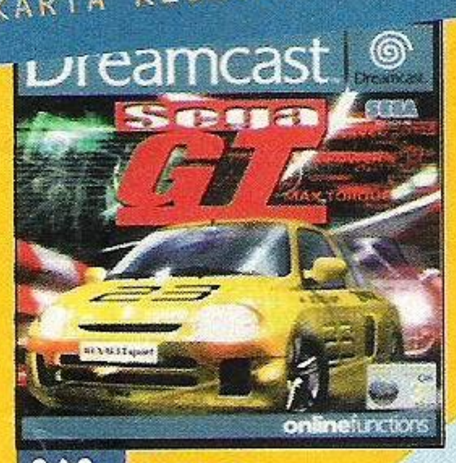
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA"
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

Wielkimi krokami nadchodzi prawdziwy koniec Millennium! W nowym wieku życzymy Wam i sobie jeszcze fajniejszych konsol, gier i jeszcze lepszej zabawy. Przez ostatnie trzy lata dostarczaliśmy Wam elektronicznej rozrywki na najwyższym poziomie. Jeżeli tylko wydawcy nie zawiodą obiecujemy robić tak dalej przez następne 100 lat! Dla wszystkich naszych stałych klientów - posiadaczy Kart Klubowych przygotowaliśmy specjalny milenijny prezent w postaci powiększonych, ponad dwykrotnie, rabatów! Życzymy miłej sylwestrowej zabawy. Zawsze dla Was. ULTIMA.

Znajdziesz nas w Internecie... www.ultima.pl

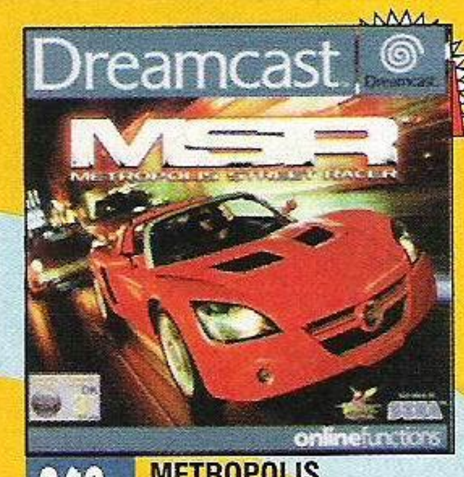
Dreamcast™



249zł SEGA GT
Gra w stylu Gran Turismo na PSX-a. Dużo samochodów, wysoki poziom trudności.

239zł SHENMUE
Tej gry reklamować nie trzeba! Zamów u nas przed premierą.

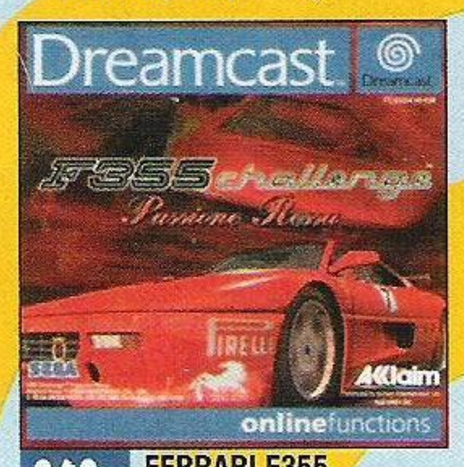
239zł LE MANS 24h
Uważasz się za mistrza kierownicy? Spróbuj swoich sił w 24-godzinnym wyścigu!



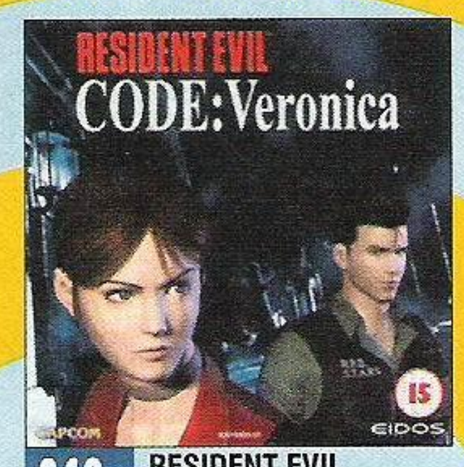
249zł METROPOLIS STREET RACER
Najbardziej oczekiwany wyścig, do którego z przyjemnością podłączysz sobie kierownicę.

249zł JET SET RADIO
Niesamowita gra skate'owa. Prawdziwa gratka nie tylko dla rolkarzy.

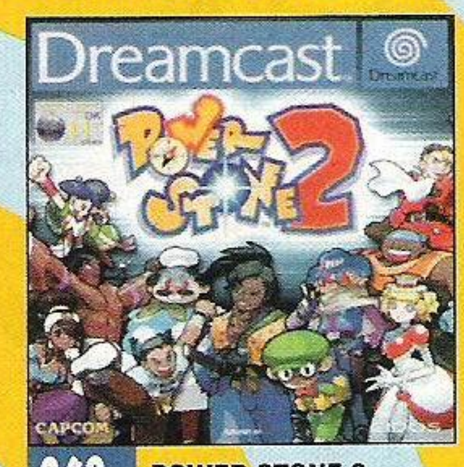
249zł GTA 2
Perypetie miejskiego gangstera z poprawioną grafiką wreszcie na DC.



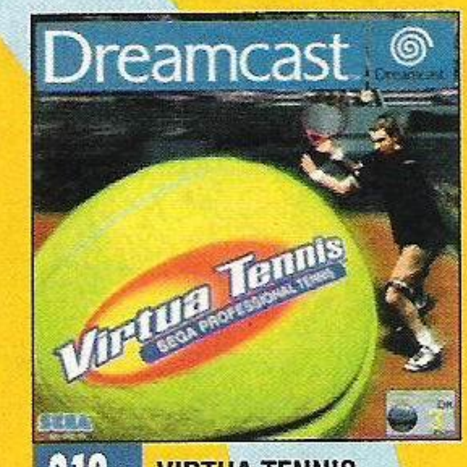
249zł FERRARI F355 CHALLENGE
Za jedyne 249 zł masz okazję poszaleć supersportowym Ferrari F355.



269zł RESIDENT EVIL Codename: VERONICA
Już w sprzedaży! Tylko u nas angielska wersja!

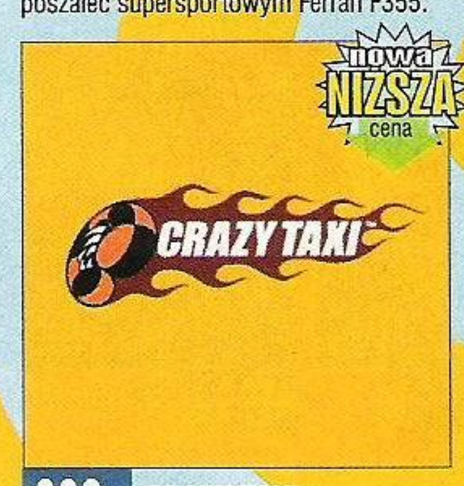


249zł POWER STONE 2
Super bijatyka na interaktywnych arenach. Najlepsza dla czterech graczy. Sprawdź to.

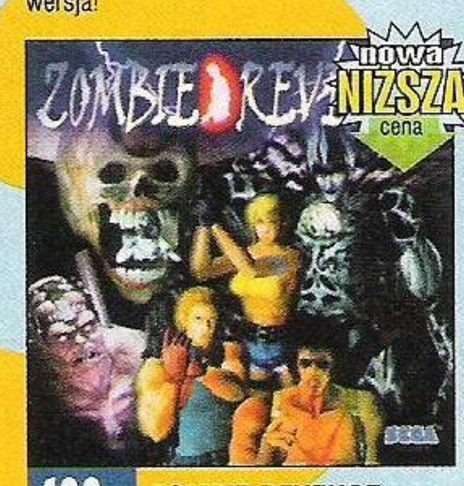


219zł VIRTUA TENNIS
Ocena 10/10 mówi sama za siebie. Po prostu tą grę musisz mieć.

229zł SOUL CALIBUR
Każdy posiadacz Draemcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.



229zł CRAZY TAXI
Zasiądź za sterami zwariowanej taksówki. Pamiętaj: TY RZĄDZISZ NA ULICY!



199zł ZOMBIE REVENGE
Walka z zombiakami. Kiedy brakuje amunicji pozostaje walka wręcz.

239zł DEAD or ALIVE 2
Kontynuacja popularnego mordobicia, która zdetronizowała Soul Calibur.

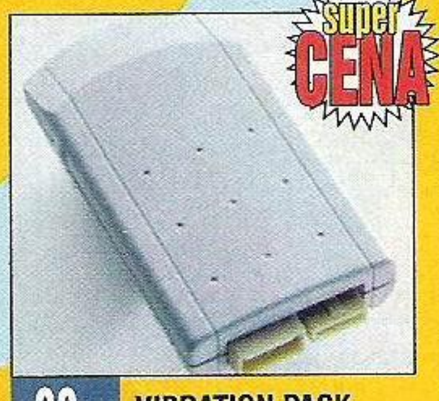
Quake 3 Arena

tel. QUAKE 3: ARENA
W momencie, gdy to czytacie, Quake 3 powinien już być dostępny. Dzwońcie!

990zł DREAMCAST

149zł ORYGINALNY JOYPAD

149zł KARTA PAMIĘCI VMU



99zł VIBRATION PACK (nieoryginalny)

99zł Karta pamięci 1 MB (nieoryginalna)

AKCESORIA

Kierownica	299
Vibration Pack (nieoryginalny)	99
RBG Scart Cable	49
RGB Scart Cable + AV	59
AV Cable	59
Pistolet	179
Karta pamięci 4MB	189
Karta pamięci bez wyświetlacza	89
Przedłużacz do Joypada	39
Joypad MadCatz	139
Joypad PSX LOOK	89

a także gry:
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 249
HALF LIFE 249
SILENT SCOPE 249

i inne

Wszelkie znaki towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i użyto zostały wyłącznie w celach informacyjnych.

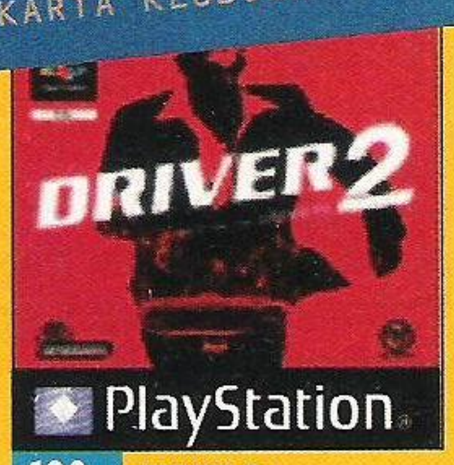
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

-10% gry
-15% akcesoria
Oferta ważna od 27.12.2000 do 14.01.2001
KARTA KLUBOWA 1313

PlayStation™ PlayStation 2™

* HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *



199zł DRIVER 2

Kontynuacja hitu, w którym wcielasz się w gliniarza pod przykrywką mafijnego bandziora. Angielska wersja.

199zł MEDAL of HONOR UNDERGROUND

Kontynuacja super hitu fpp, w którym wcielasz się w komandosa z II WŚ. Angielska wersja.

199zł KSIĘGA DŻUNGLI GROOVE PARTY

Wirtualna zabawa z bohaterami Księgi Dżungli. Zatańcz na macie razem z Baloo. Dostępna z matą za 249 zł.
Pełna polska wersja językowa.

199zł SPYRO 3

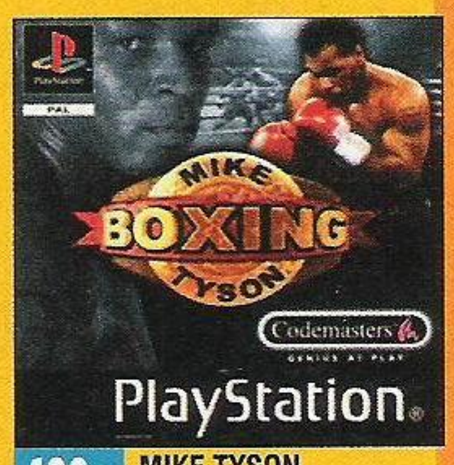
Kolejne super-przygody sympatycznego smoka Spyro. W prezencie naprasowywanka na koszulkę! Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł TOMB RAIDER CHRONICLES

Lara uderza po raz piąty. Mocniej, szybciej, lepiej. Angielska wersja.

199zł WORLD IS NOT ENOUGH

Najbardziej udane przygody agenta 007 na PSX. Samochody, strzelaniny, hazard i oczywiście piękne kobiety. Angielska wersja.

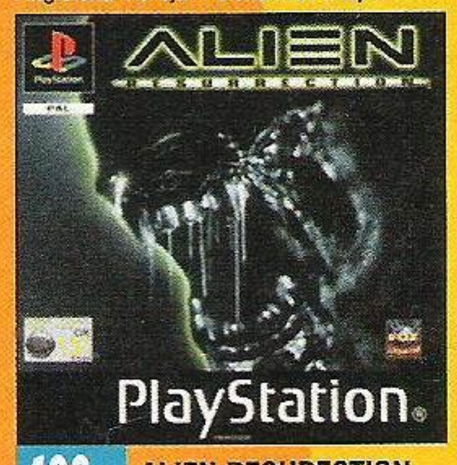


199zł MIKE TYSON BOXING

Wciel się w Bestię i rozznieś swoich ringowych przeciwników w mistrzowskim stylu. Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł CRASH BASH

Nieśmiertelny Crash znowu w akcji. Tym razem to kilkadziesiąt gier w jednej. Musisz to mieć!
Angielska wersja. Polska instrukcja.



199zł ALIEN RESURECTION

„Polowanie na robaka" czyli doskonała adaptacja kultowej serii z Obcym. Trzyma klimat! Angielska wersja.

199zł ALADDIN NASIRA'S ADVENTURE

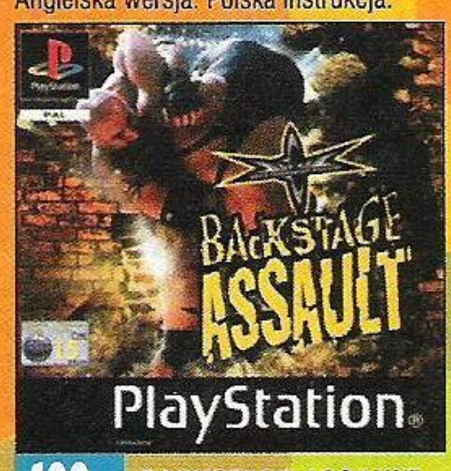
Trójwymiarowa przygodówka z Aladynem w roli głównej. Wspaniała nie tylko dla dzieci. Angielska wersja. Polska instrukcja.

69zł CIVILIZATION II

Najlepsza strategia wszech czasów teraz w super cenie! Angielska wersja.

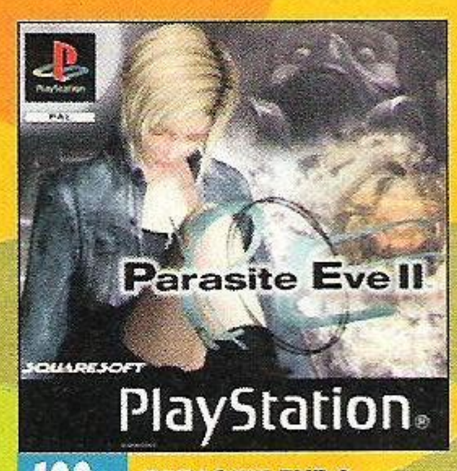
199zł VAGRANT STORY

Jedno z lepszych RPG tego roku. Prosto od mistrzów ze SquareSoft. Angielska wersja. Polska instrukcja.



199zł BACKSTAGE ASSAULT

Nowy wrestling z Electronic Arts. Zero zasad, walka poza ringiem.

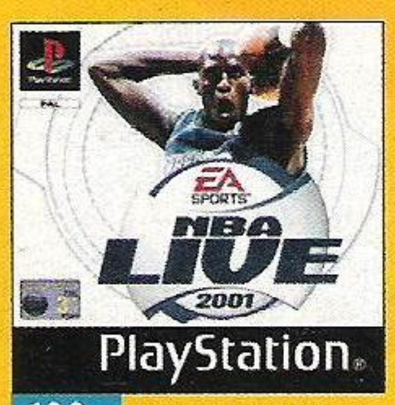


199zł PARASITE EVE 2

Pierwszej częście nie doczekaliśmy się w Europie, za to druga już jest! Gra, która zmrozi Ci krew w żyłach.

199zł FIFA 2001

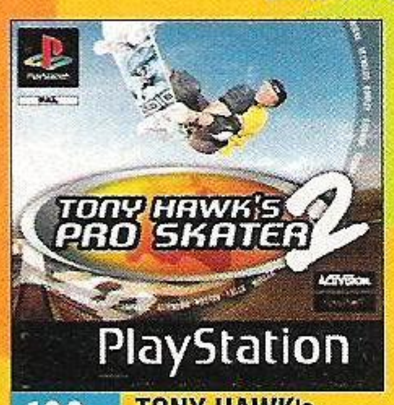
Najnowsza FIFA tylko u nas! Aktualne składy na eliminacje MŚ 2002. Angielska wersja. Polska instrukcja.



199zł NBA LIVE 2001

179zł COLIN McRAE RALLY 2.0

199zł FRONT MISSION 3



199zł TONY HAWK's PRO SKATER 2

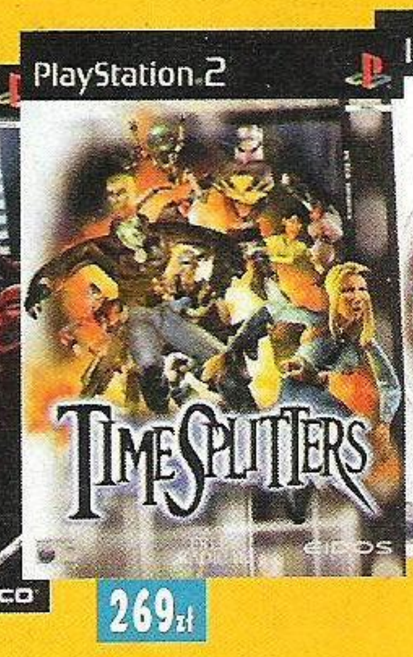
199zł SPIDER-MAN

199zł TENCHU 2

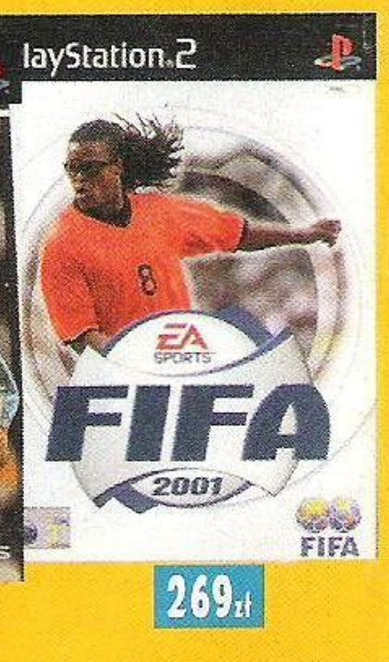
JUŻ w sprzedaży!

249zł

249zł



269zł



269zł

GRY i AKCESORIA

AQUA AQUA	159
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	249
DYNASTY WARRIORS 2	tel.
NHL 2001	269
ORPHEN	tel.
RAYMAN REVOLUTION	tel.
SSX SNOWBOARDING	269
Pilot do DVD	129
Podstawka pod PS2	69

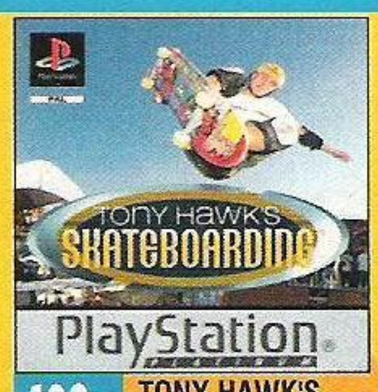
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

PlayStation™ PlayStation

-10% gry
-15% akcesoria
Oferta ważna od 27.12.2000 do 14.01.2001
ULTIMA elektronicznie/fizycznie
KARTA KLUBOWA 1313

119 zł METAL GEAR SOLID

99 zł SPYRO 2



109 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

199 zł VANDAL HEARTS II

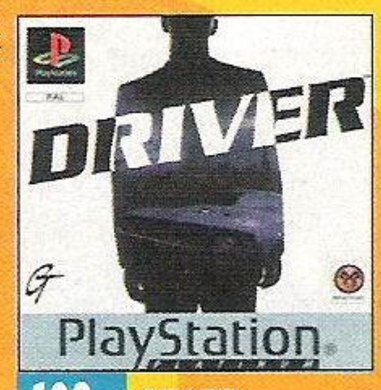
99 zł GRAN TURISMO

109 zł FINAL FANTASY VIII

99 zł CRASH BANDICOOT 3

109 zł GTA

99 zł TEKKEN 3



109 zł DRIVER

99 zł GRAN TURISMO 2

99 zł FINAL FANTASY VII

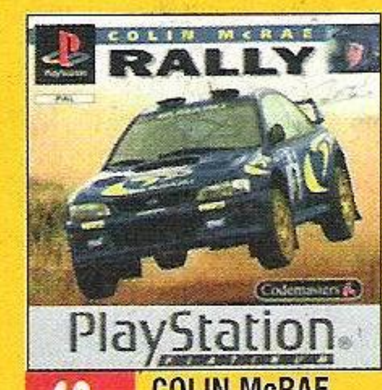
119 zł TOMORROW NEVER DIES

119 zł MEDAL OF HONOR

109 zł CRASH TEAM RACING

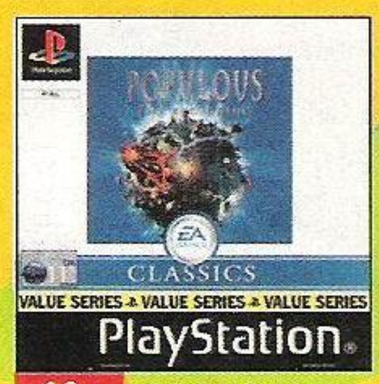
109 zł TOY STORY 2

89 zł DUNE

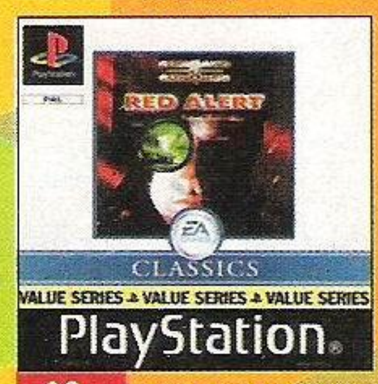


69 zł COLIN McRAE RALLY

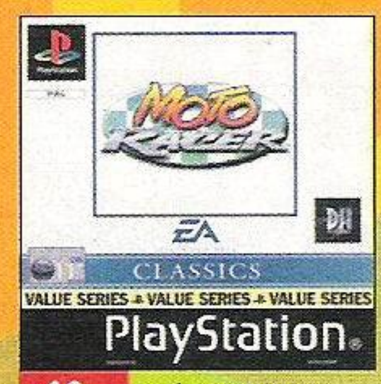
69 zł STREET SKATER



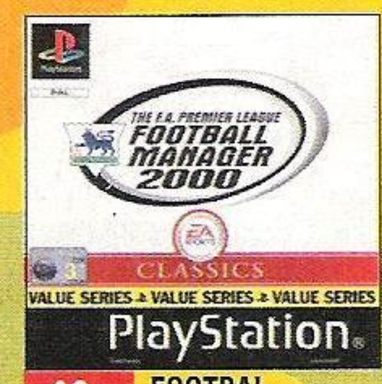
69 zł POPULOUS 3



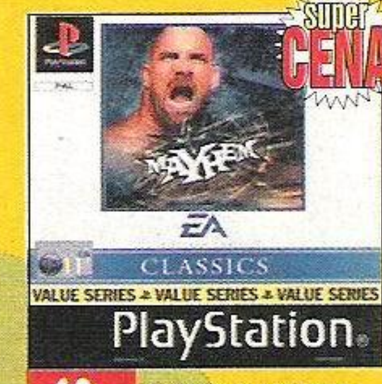
69 zł C&C: RED ALERT



69 zł MOTO RACER



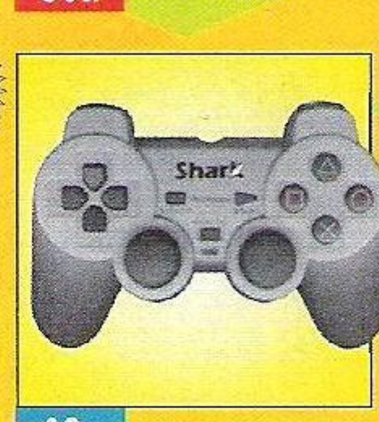
69 zł FOOTBAL MANAGAER 2000



69 zł WCW MAYHEM

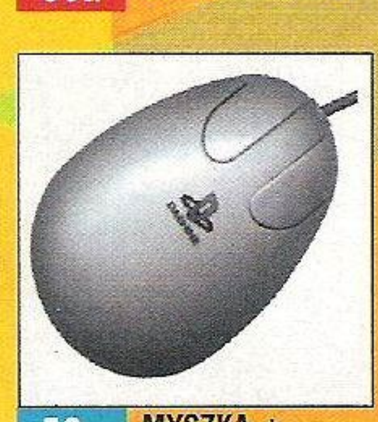
29,90 zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.



69 zł SHARK DUAL PAD

Dobry, tani, analogowy joypad o możliwościach Dual Shock-a.



59 zł MYSZKA + PODKŁADKA

Idealna sprawa do strategii, takich jak C&C Red Alert.

28,90 zł KARTA PAMIĘCI

Karty pamięci 15 bloków już od 28,90 zł.

69 zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.

69,90 zł GAME HUNTER PRO 2 Mb

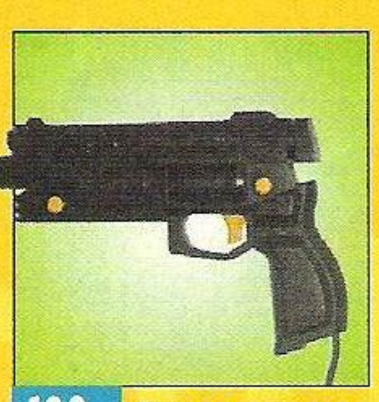
Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.

289 zł KIEROWNICA TWIN TURBO

Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym. Teraz w super cenie!
Masz kilka konsol i PC-ta? Nie kupuj kilku kierownic. Wersja DELUXE (PC, PSX, PS2, N64). **329 zł.**

24,90 zł Kabel RGB Scart

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.



129 zł Pistolet + pedał

39,90 zł Koszulka METAL GEAR SOLID
rozmiar: M, L, XL, 2XL

39,90 zł Koszulka RESIDENT EVIL
rozmiar: M, L, XL, 2XL

Co zyskujesz zamawiając u nas?

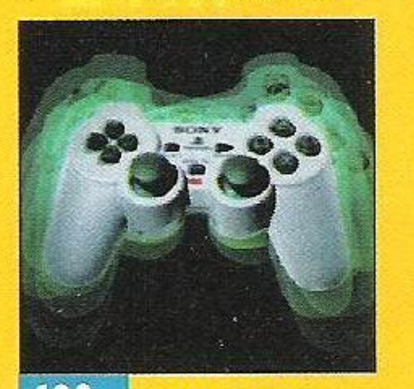
1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.

AKCESORIA

Link Kabel	29,90 zł
Kabel RFU - adapter	49 zł
Sony MultiTap	189 zł
MultiPlayer Adapter	119 zł
ACTION REPLAY	99 zł
Gry RADICA	tel.

Konsola PS One **tel.**
+ Dual Shock + instrukcja
+ karta pamięci gratis
UWAGA! Oferta ograniczona!

Mysz Sony	139 zł
Karta pamięci 30 bloków	49,90 zł
Karta pamięci 120 bloków (bez kompresji)	119 zł



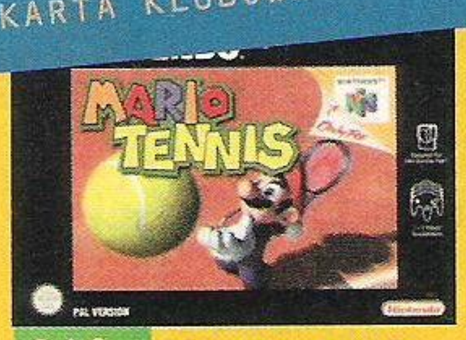
139 zł DUAL SHOCK
dostępny w różnych kolorach

Wszelkie znaki towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i użyte zostały wyłącznie w celach informacyjnych.

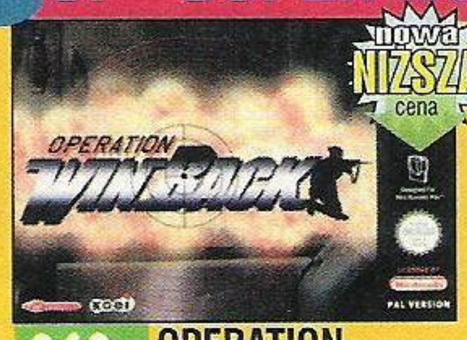
-10% gry
-15% akcesoria
Oferta ważna od 27.12.2000 do 14.01.2001
KARTA KLUBOWA 1313

NINTENDO 64

CI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *



249 zł MARIO TENNIS



269 zł OPERATION WINBACK

229 zł PERFECT DARK

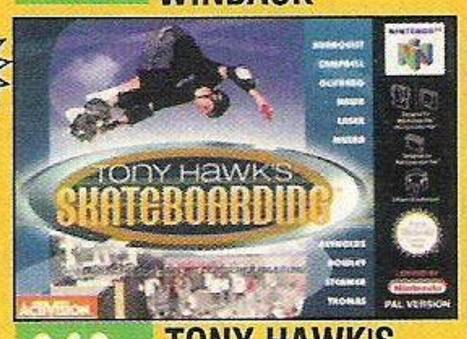
ZELDA
Majora's Mask

tel. ZELDA Majora's Mask

TOMMOROW NEVER DIES

tel. TOMMOROW NEVER DIES

179 zł SUPER SMASH BROS



269 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

199 zł RAINBOW SIX

199 zł DONKEY KONG 64
zawiera Memory Extension Pak

259 zł ISS 2000

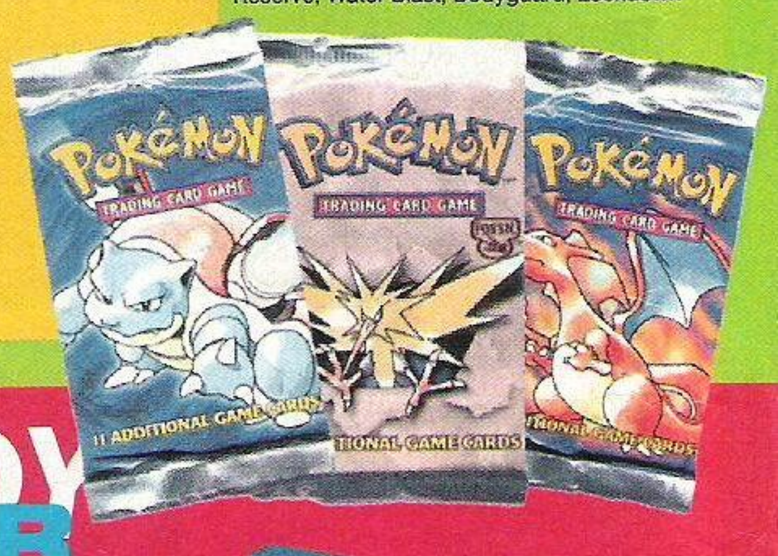
179 zł COMMAND & CONQUER

GRY PROMOCJA:

GOLDENEYE 007 159
MARIO PARTY 2. 249
HERCULES 269
TUROK 3 269

AKCESORIA:

JOYPAD 99

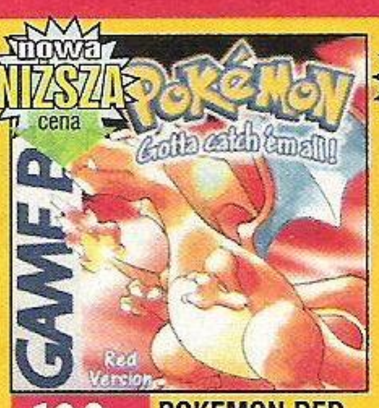


POKÉMON
Gra karciana

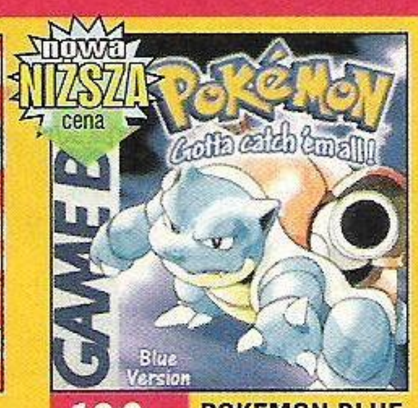
Starter. 46
Talia tematyczna 46
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown
Booster tematyczny 16
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown

GAME BOY GAME BOY COLOR

299 zł GAMEBOY COLOR

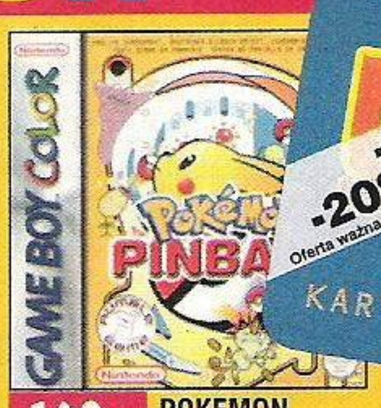


129 zł POKEMON RED Original Version



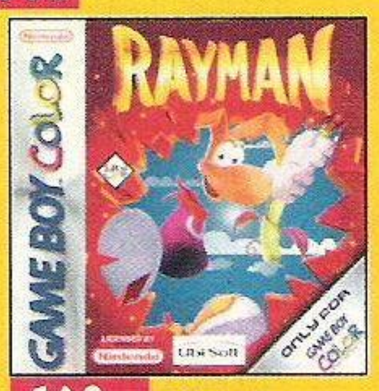
129 zł POKEMON BLUE Original Version

149 zł POKEMON YELLOW Original Version

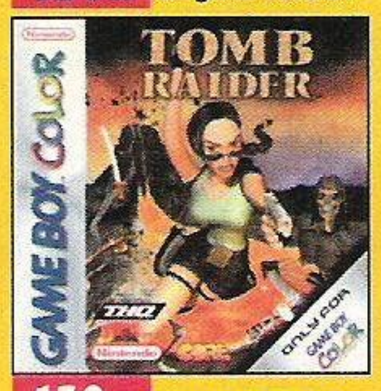


149 zł POKEMON PINBALL

-20% gry
-20% akcesoria
Oferta ważna tylko dla GameBoy'a od 27.12.2000 do 14.01.2001
KARTA KLUBOWA 1313

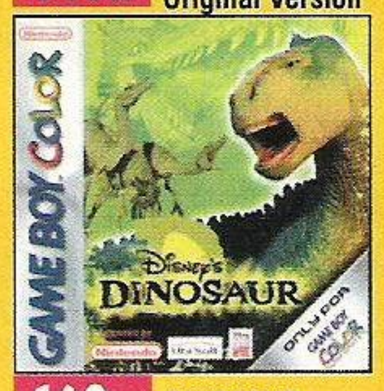


149 zł RAYMAN



159 zł TOMB RAIDER

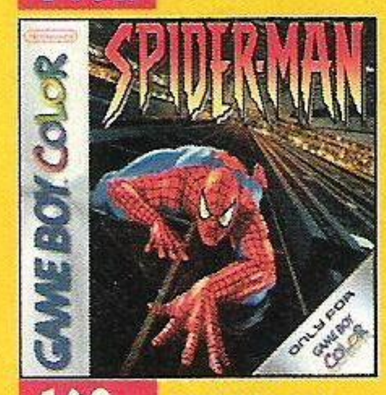
149 zł ISS 2000



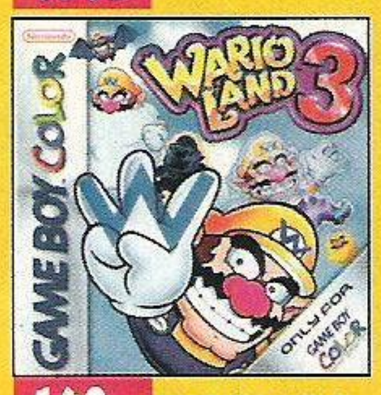
149 zł DINOSAUR

149 zł CANNON FODDER

29,90 zł Lupa na ekran z podświetleniem

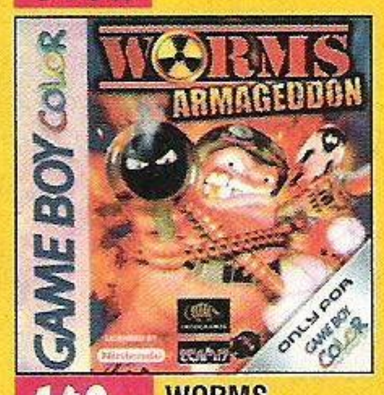


149 zł SPIDER-MAN



149 zł WARIO LAND 3

149 zł THE ROAD TO EL DORADO



149 zł WORMS ARMAGEDDON

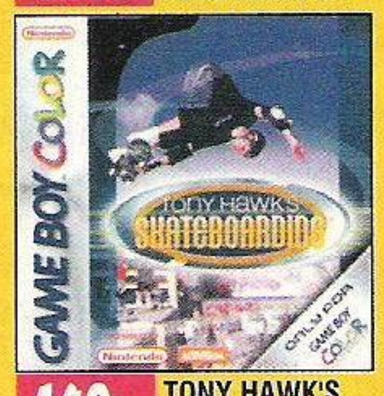
159 zł PERFECT DARK

29,90 zł Zasilacz

149 zł STREET FIGHTER ALPHA

149 zł METAL GEAR SOLID

149 zł DRIVER



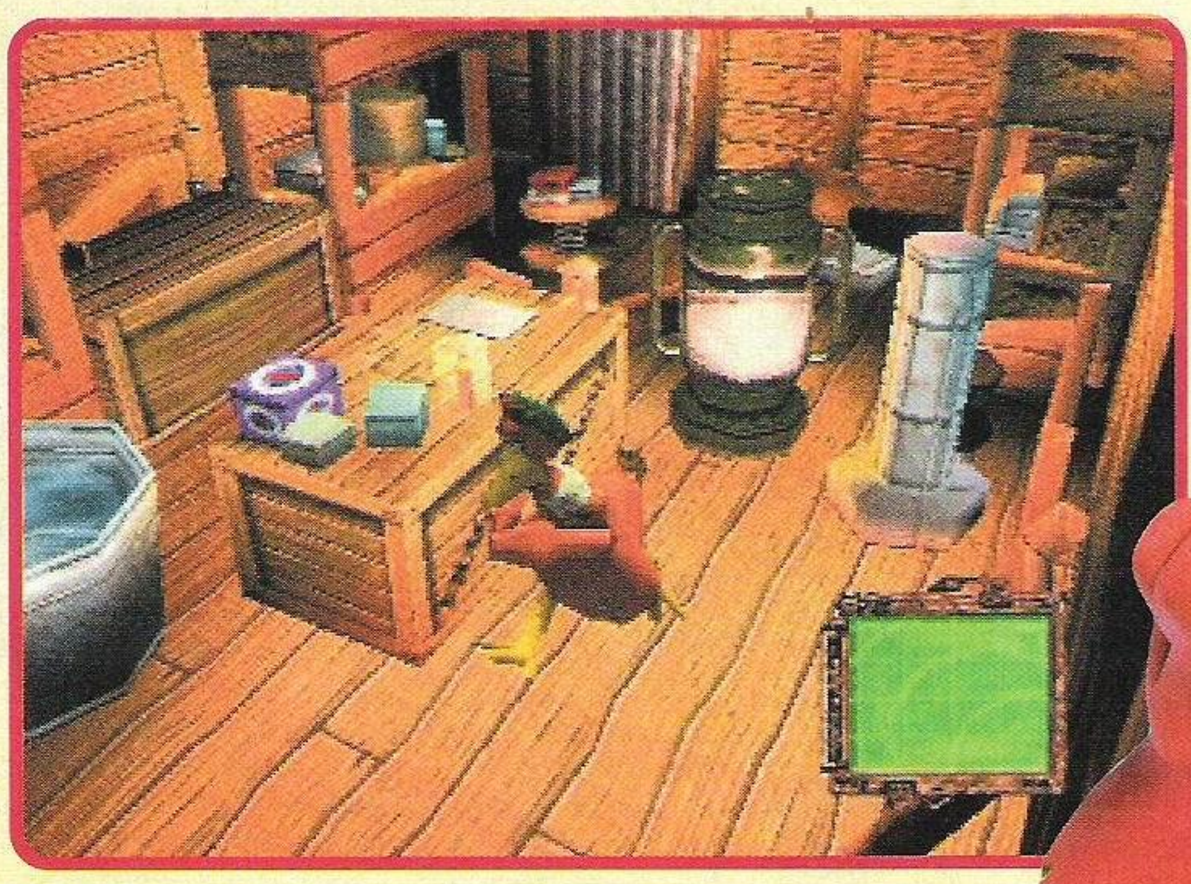
149 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Rumble Pak do GB Color	*59 zł*
Power Pak (akumulator + zasilacz)	*89 zł*
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba)	*119 zł*
Przezroczysty pokrowiec na GBC	*29,90 zł*
GB Color Set „4 in 1"	*119 zł*
Link Cable	*29,90 zł*

CHICKEN RUN

Kury nie są takie głupie! Było wiele głupszych. Weźmy na przykład słynne ptaki dodo. Karol Darwin dopłynąwszy do wysp, które zamieszkiwały opisał, że wcale, ale to wcale nie bały się człowieka i pchały mu się na talerz - wystarczyło walnąć przechodzącego opodal pałą i już miałeś obiad.



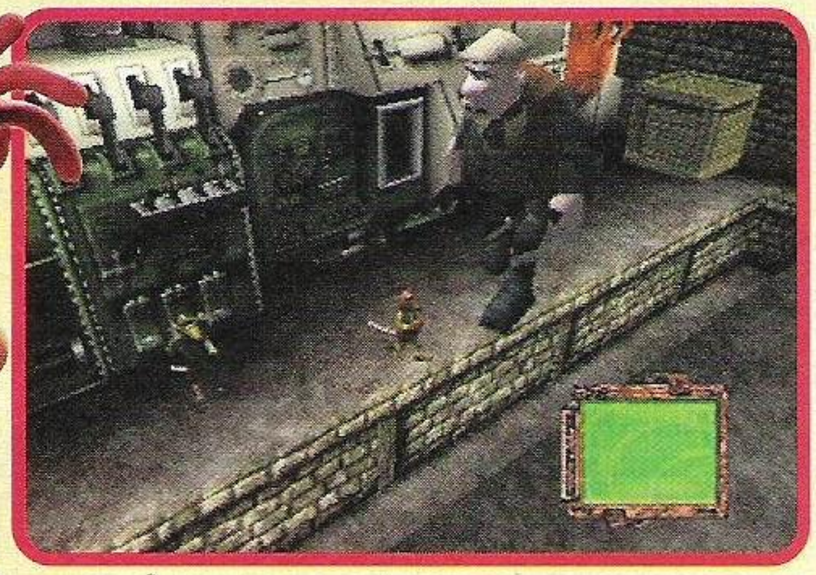
Dziś ptaków dodo niema - zostały najprościej w świecie zjedzone. Natomiast są kury. I nie dość, że są, to jeszcze próbują się wyswobodzić. Vide najnowszy film wytwórni Aardmana - "Uciekające Kurczaki". Gra CHICKEN RUN jest przeniesieniem akcji tegoż właśnie filmu na PSX.

Będzie więc chodzić o to, by różnymi sposobami graniczącymi z cudowytwórstwem McGuyvera, wyswobodzić całą kurzą fermę. Co bardziej spostrzegawczy pewnie już się domyślają, że będziemy mieli do czynienia z powrotem starej szkoły przygodówkowej "weź kapselek podrap się nim po głowie, wyskoczy pchła, pchłę wrzuć do sedesu, wypadnie 100zł" itd. Trochę tak, a trochę nie. Pomysły są faktycznie "kaskaderskie", ale mają dość logiczny związek, a poza tym są wszystkie podane na tacy. Np. w pierwszej misji, żeby zrobić sekator potrzebny jest nóż do masła i brzytwa. I szukasz.

Żeby zadziwić was jeszcze bardziej powiem, iż CHICKEN RUN ma mnóstwo cech wspólnych z klasyką skradanek - METAL GEAR SOLID.

Po pierwsze - ustawienie kamery: tzw. 3/4, czyli prawie znad głowy trójwymiarowej postaci w trójwymiarowym środowisku. Kiedy zaś nasza kurka zbliża się do muru i przywiera do niego, by wyjrzeć - kamera zjeżdża, pokazując nam przestrzeń "za winklem". Skradanka jak się patrzy! Dalej mamy mapę z radarem. Wyobraźcie sobie, że w rogu ekranu pokazuje się mapka najbliższego spłachetka, a na niej pobliscy przeciwnicy i zasięg ich wzroku - dokładnie tak samo jak w MGS! Odjazd, nie? Dołóżcie do tego klimatyczną muzykę, niebrzydką grafikę i mamy skradankę o kurach!

Ta niebrzydka grafika - warto o tym wspomnieć - to cud pomysłowości grafików. Przez ustawienie kamery nad postacią oszczędzono sporo mocy obliczeniowej procesora. Poza tym krajobraz jest w miarę daleko w dole, więc nie trzeba zabawiać się szczegółami. Jest dobrze.



Tak samo rzecz ma się ze sterowaniem. Wygodne, proste menu, wszystko w klimacie filmu. Ba! Nawet fragmenty samego filmu zobaczycie!

Jeśli mówić o samych scenariuszach poziomów, atmosferze gry i oprawie ogólnie, staniemy przed produktem bardzo, bardzo... denerwującym. Klimat zbudowany jest wręcz doskonale. Brak uciążliwych błędów koderskich z niewidzialnymi przeszkodami, błędami kamery, gubieniem kierunku na joypadzie. Wszystko funkcjonuje na zadowalającym poziomie. I nie da się ukryć, że przez to właśnie mamy zamiast zwykłej kopii filmu rzetelnie oddaną atmosferę kurzej grozy! Rzetelnie. To bardzo dobre słowo. Nie powinniście spodziewać się manny z nieba, ani cudów 3D - ta gra daje to, co powinna.

Dźwięk nie jest rewelacją, ale nie można mu odmówić jakości. Mimo faktu, że w filmie słyszeliśmy bez wątpienia najlepszy dubbing zeszłego roku, tu wreszcie posłuchamy sobie irlandzkiego i francuskiego akcentu kur w oryginale. Pieszczota dla uszu. Dodatkową atrakcją jest podnoszące napięcie stereo - jeszcze przeciwnika nie widać, a już słychać jak nadchodzi.

Nie wiem doprawdy, nie wiem czego się w tej grze uczepić. Braki obliczeniowe PSX'a pochowane są w sprytnych sztuczkach graficznych, gra nie ładuje się długo, grafika nie razi, dźwięk też, klimat przewspaniały, kierowanie bez zarzutów, do tego masa dodatków fragmenty "Uciekających Kurczaków" między poziomami... Kurczę... heh... Zupełnie dobra gra! Zachodni recenzenci ochrzcili ją mianem CHICKEN GEAR SOLID i trudno odmówić im racji.

Grabarz

PSX i DC 8

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

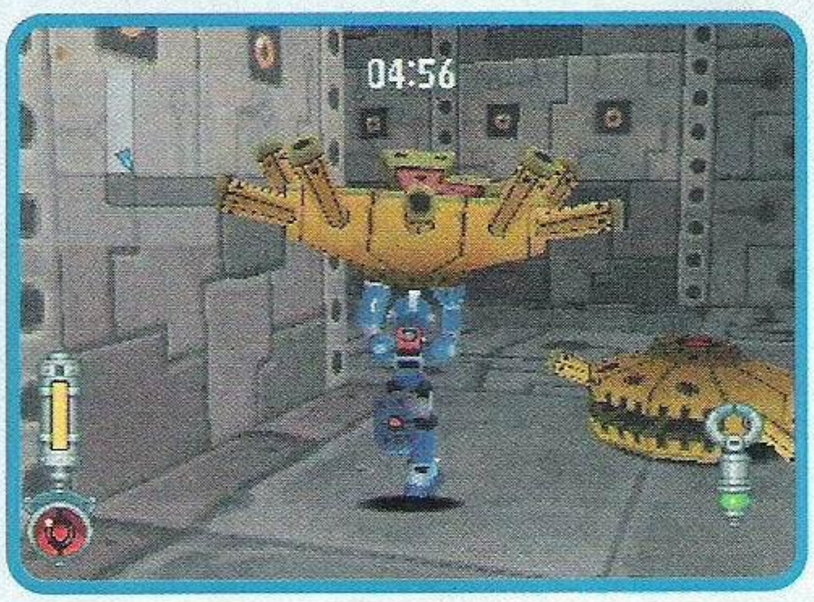
Wydawca: Eidos
Producent: Eidos
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

MEGA MAN LEGENDS 2

I'm Blue da ba di... Megaman powrócił aby zmierzyć się z kolejną porcją przygód w stylu Action - rpg. Jeżeli grałeś w część pierwszą lub w THE MISADVENTURES OF TRON BONNE to ta gra również przypadnie ci do gustu. Jeżeli nie grałeś to masz właśnie świetną okazję aby to zmienić.

Nasz niebieski przyjaciel jak zwykle będzie musiał się sporo nabiegać i stoczyć całe mnóstwo walk aby osiągnąć cel. Jaki? To tajemnica, którą tylko cierpliwi gracze będą mogli poznać. Jeżeli miałeś już wcześniej do czynienia z którąś z gier tej serii nie będziesz zdziwiony. Wszystko jest niemal identyczne: wygląd postaci, tekstury i klimat.
Właśnie on sprawia, że bardzo szybko zaprzyjaźniamy się z głównymi postaciami i z niecierpliwością oczekujemy na postępy fabuły. Ja na przykład naprawdę mocno zżyłem się z robocikami z TMOTB i w tej części bardzo mi ich brakuje. Jeżeli się już pojawiają to są naszymi przeciwnikami bo ich pani Tron, pomimo tego, że jest w Megamanie zakochana potrafi z nim także walczyć.

W grafice nie znalazłem większych zmian. W dalszym ciągu jest kolorowo i sympatycznie. Lokacje są dość szczegółowo przygotowane - szczególnie pokoje na statku i w domach. Jest tam mnóstwo drobnych szczegółów, które potrafią bardzo ucieszyć obserwatora. Jedynym plusem w porównaniu do poprzednich części jest to, że gra chodzi trochę szybciej. Dźwięk jest również bardzo podobny. Zabawne głosy postaci i niezła muzyka, oczywiście dla tych co lubią takie klimaty.
Jakie klimaty? Ano takie. Jest to przecież klasycznie japońska gra. Wielkookie, cukierkowe postacie, momentami banalna i prostoliniowa fabuła.
W grze nie znajdziecie raczej miejsca w którym można by się było zaciąć na jakiejś zagadce.



Jedynym problemem mogą być olbrzymi bossowie na końcu każdej ważniejszej misji. Z nimi bywa gorzej, potrafią być dość trudni do rozwalenia.
Niestety sterowanie nie pomaga nam zbytnio w walce, jest ono jednak tak charakterystyczne dla tej serii, że jedynym wyjściem jest się przyzwyczaić.
Praca kamery też nie jest najlepsza. Potrafi poważnie utrudnić eksplorację podziemi i pokonywanie kolejnych przeciwników.
MEGAMAN LEGENDS 2 jest przeznaczone dla specyficznego rodzaju odbiorców, którzy pomimo nienajlepszego sterowania i infantylności gry jako takiej będą potrafili zaprzyjaźnić się z jej bohaterami i pomóc im pokonać wszystkie trudności. Czego wam serdecznie życzę. Zresztą istnieje grupa wielbicieli niebieskiego bohatera...

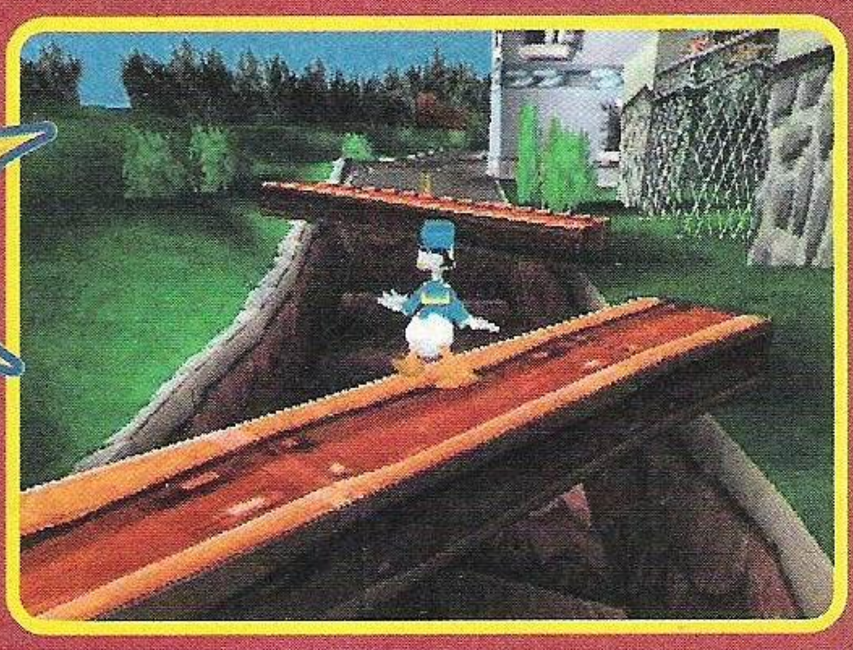
Marcellus

PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

WALT DISNEY'S DONALD DUCK QUACK ATTACK



Można by było sądzić, że jeśli jakieś grze czegoś nie brakuje to chyba dobrze. A wiecie czego nie brakuje dziecku Ubi Soft? Oryginalności...

Po pierwszych minutach gry w DONALD DUCK przyszła do mej głowy tylko jedna myśl - CO ZA POTWORNA ZRZYNKA! Z czego zapytacie? A z CRASHA BANDICOOTA. Ale ułóżmy wszystkie fakty po kolei. Nasz wspaniały kaczor dowiaduje się, że jego ukochana Daisy zostaje porwana. Chyba wiecie, co dalej trzeba robić. Gra podzielona jest na cztery światy po cztery poziomy plus do tego dochodzą także czterej bossowie. Zważywszy na to, że level można przejść w około pięć minut za pierwszym razem i trzy minuty za drugim, wychodzi nam prosty rachunek dwóch i pół godziny zabawy. To oczywiście niewiele, jeśli nawet wziąć pod uwagę, że czas wydłuży się dwukrotnie młodszym graczom. Na poziomach niezbyt wiele się dzieje, gra jest nastawiona na typowo bezstresową zabawę. Wystarczy, że dojdziemy do końca wyznaczonej trasy i po drodze znajdziemy trzy zabawki. Jeśli chcemy pobawić się dłużej, to można ponownie przejść level - tym razem na czas. I to wszystko w sprawach merytorycznych. Organizacja poziomów (kamery, poruszanie się, przedmioty) jest prawie identyczna jak we wspomnianym CB. Idziemy przed siebie i zbieramy gwiazdki zamiast jabłek. Jednak produkt Naughty Dog miał kilka wspaniałych cech. Po pierwsze wykorzystano ograniczenie swobody bohatera i zaimplementowano prerenderowane obiekty, które tworzyły przecudowną grafikę. W DD tego nie ma i w konsekwencji mamy do czynienia ze słabo wyglądającym platformerem. Muzyka także jest utrzymana w tym samym klimacie co u liska, czyli wesołe granie z przymrużeniem oka. Każdy kto widział CB i zobaczy DD stwierdzi, że jest to nędzna podróbka.
Ale, ale... Nie jest tak do końca tragicznie. Jeśli wziąć pod uwagę milusińskich, którzy jeszcze nie uczynili z grania sensu życia to mogą być oni zainteresowani. Tym bardziej, że głównym bohaterem jest jedna z najpopularniejszych postaci z kreskówek. Po drugie gra jest łatwa, kolorowa i nie brakuje jej dynamiki. Krajobraz przesuwa się żwawo, a nasz bohater ma raczej prosty arsenał ruchów. Drodzy rodzice, jeśli macie pięciolatka w domu, który domaga się gry na PSX to myślę, że powinien być zadowolony z DONALD DUCK. Reszta niech się absolutnie wstrzyma. Jeśli chodzi o mnie, to produkt Ubi Softu uświadomił mi jedno... Jak bardzo stęskniłem się za łakomym kurokradem. Naughty Dog - rusz tyłek i zrób z tym coś...

Brat

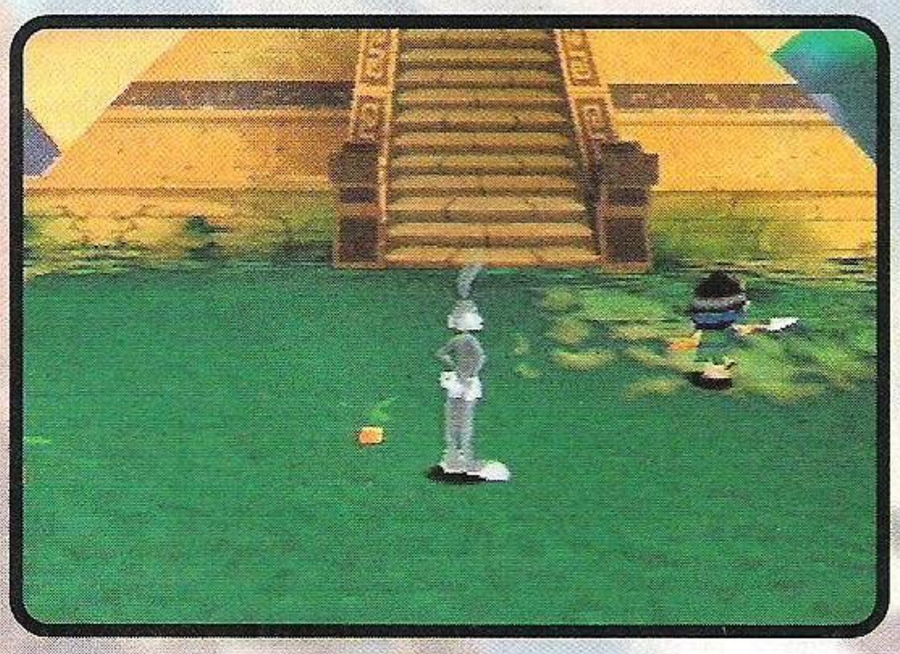
PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Disney
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Z każdym dniem coraz bardziej widać świąteczną gorączkę, która ogarnęła także producentów gier. Z wielkim pośpiechem przygotowywane są kolejne tytuły tak, aby data premiery umożliwiła im wędrówkę pod wigilijną choinkę. Czy BUGS & TAZ jest dobrym prezentem?

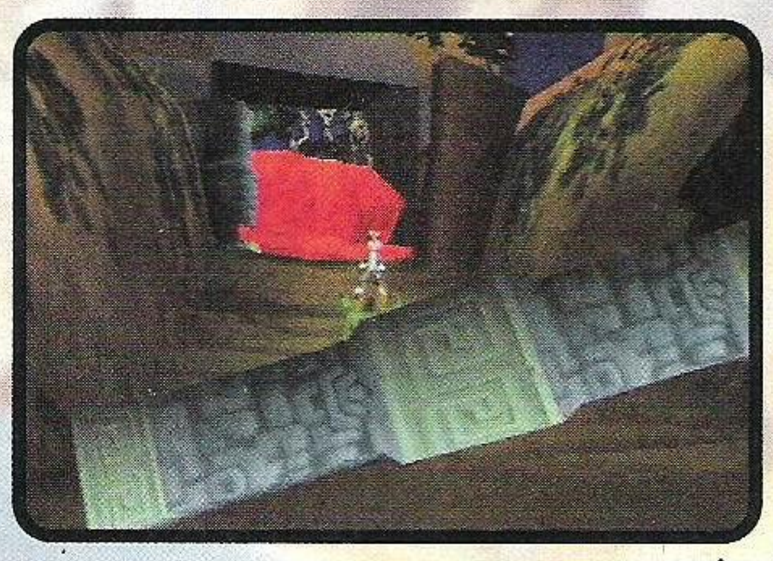
BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS



Pierwsza część z podtytułem LOST IN TIME cichutko wślizgnęła się na nasz rynek i przyznam, że zadomowiła się w niejednej konsoli. Bo kto nie lubi oglądać przygód królika, kaczora, kojota i innych z ferajny Looney Tunes. Sukces rynkowy jedynki zaowocował pojawieniem się dwójki, która także jest klasycznym platformerem.

Scenariusz zbliżony jest do poprzedniej produkcji. Ponownie czeka nas wędrówka po różnych okresach w dziejach ziemi. Niezdarny Duffy jak zwykle doskonale wykonał swoją robotę i efektem jego działań jest zepsuta maszyna czasu oraz ogólny chaos panujący w wielu epokach. Tym razem obok ukochanego królika pojawia się Taz - wiecznie głodna bestia. Jak się zapewne domyślacie każda z postaci ma typowe dla siebie zachowania i zdolności, dzięki którym będzie pokonywać przeszkody.

Na szczęście autorzy nie poszli na łatwiznę i nie rozwiązali multi-bohaterowości w sposób znany ze Spyro 3. W BB&T: TIME BUSTERS między bohaterami przełączamy się dowolnie, a swoboda jest większa niż w prekursorze DONKEY KONG 64. I tak nasz królik może skakać po głowie Taza dzięki czemu dostanie się w wyższe miejsca, natomiast zwierzak potrafi podnosić i przesuwać ciężkie przedmioty. Na dodatek nasz duet nie za bardzo przepada za sobą. Bunny niejednokrotnie odwołuje się do nikłej inteligencji potwora, a Taz cały czas toczy wewnętrzną walkę z głodem i apetytem (szczególnie dopisującym na widok królika, hehe).



Na pierwszy rzut oka poziomów jest niewiele, bo zaledwie po cztery w każdym świecie. Tych ostatnich jest także cztery dzięki czemu otrzymujemy prosty rachunek 16 leveli. Gra jednak nie jest krótka. Każdy z poziomów jest bardzo rozległy, a do tego niektóre zawierają mini gierki. Polegają one na wystukaniu odpowiedniego rytmu na bongosach, rozegraniu meczu w starożytne rugby, ułożeniu puzzli itp. Za każde wykonane zadanie otrzymujemy nagrodę.

Podczas wędrówki królik i Taz muszą zadbać o zebranie odpowiedniej liczby przedmiotów. Najważniejsze są koła zębate do maszyny czasu, medaliony - które pozwalają na stoczenie walki z bossem rezydującym w danym świecie oraz tajemnicze skrzynki. Jeśli będziemy wnikliwie obserwować otoczenie, to odnajdziemy postacie zabłąkane z innych etapów. Gdy znajdziemy je wszystkie, otrzymamy dodatkowe kółka zębate.

W BB&T gra się bardzo fajnie. Co prawda grafika nie zachwyca i daleko jej jeszcze do tej ze SPYRO 3. lecz grywalność tytułu jest bardzo wysoka. Bohaterowie są rewelacyjni, a połączenie ich w duet to doskonały pomysł. Scenki przerywnikowe powodują rozbawienie i miło relaksują. Gra emanuje miłym dowcipem i humorem, co w platformówkach jest rzeczą bardzo ważną.

Świetnym dodatkiem jest tryb dla dwóch graczy. Wbrew pozorom nie chodzi o jakąś bijatykę czy mini-gry, ale o tryb przygodowy! To pierwsza platformówka 3D, którą można przejść we dwie osoby.

Jest tylko jeden zgrzyt - gra jest zbyt powolna. Są momenty, w których można się wkurzyć gdy z jakichś powodów trzeba przejść poziom jeszcze raz. Bardzo długo to trwa. Także nieprzyjemnie rozwiązane jest pływanie - ślamazarne do bólu. Jednak myślę, że nikomu nie przeszkodzi to w ukończeniu gry.

Brat

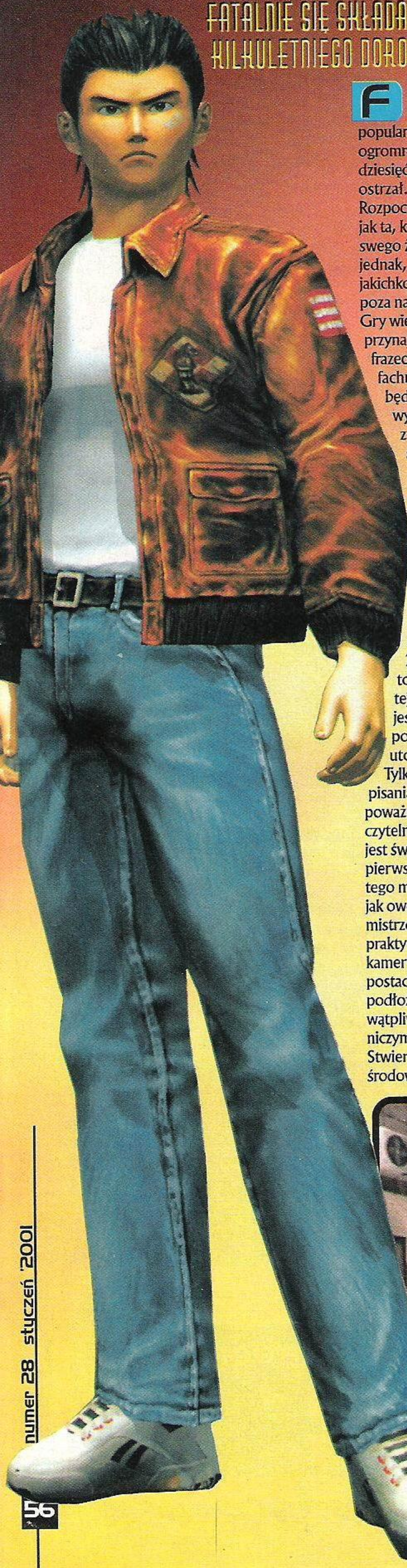
PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Shenmue

FATALNIE SIĘ SKŁADA, ALE TO WŁAŚNIE NA MOJE STRUCHLAŁE BARKI SPADŁ OBOWIĄZEK PODSUMOWANIA KILKULETNIEGO DOROBKU PRACY DŻENTELMENA ZNANEGO NIEKTÓRYM JAKO YU SUZUKI.



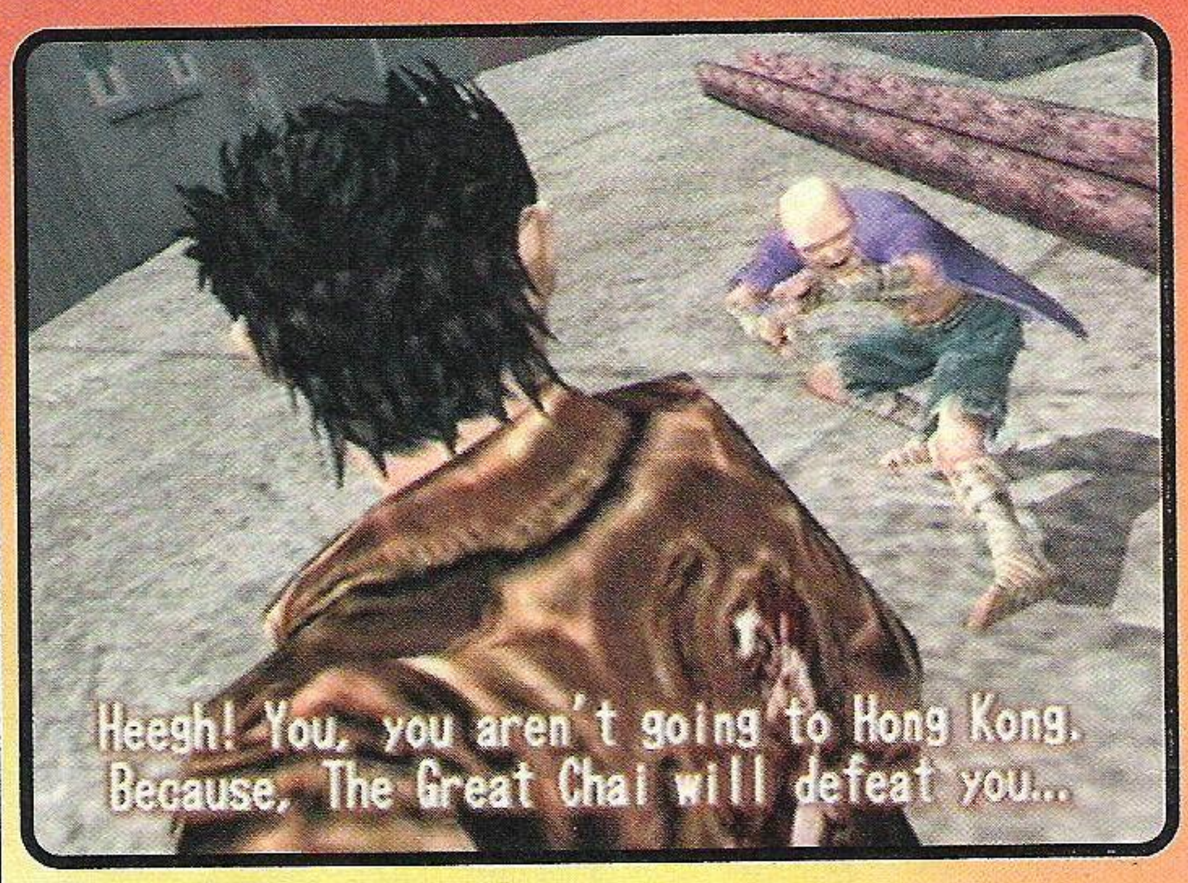
Fatalnie dlatego, że oceniając grę, z którą posiadacze coraz bardziej popularnych konsol marki Dreamcast wiążą ogromne, nierzadko krążące wokół liczby dziesięć nadzieje - będę wystawiony na ostrzał. Raz się żyje...

Rozpoczynając recenzję gry tak wiekopomnej jak ta, której poświęciłem ostatni tydzień swego życia nie jest łatwe. Szczęśliwie jednak, jak na razie udało mi się uniknąć jakichkolwiek konkretów, a już wykroczyłem poza najbardziej rzucający się w oczy wstęp. Gry wielkie wymagają od autora przynajmniej kilkukrotnego wspięcia się na frazeologiczne wyżyny recenzenckiego fachu. W tym wypadku pierwszym z nich będzie powołanie się na najczęściej wykorzystywany w stosunku do gry zwrot. W SHEN MUE się nie gra. To się przeżywa.

I rzeczywiście - coś w tym musi być. Głównemu bohaterowi gry - Ryo Hazuki towarzyszymy we wszystkich momentach gry. Chociaż nie. Graczy o bardziej voyeurystycznym podejściu do sprawy nieco zniechęcić może fakt, iż zarówno wizyt w toalecie jak i porannych oblucji w SHEN MUE nie uświadczymy, ale nie przesadzajmy. Z innych rutynowych czynności towarzyszącym nam dzień w dzień po tej stronie ekranu autorzy postanowili jeszcze usunąć konieczność spożywania posiłków. Cała reszta prozy życia utorowała już sobie drogę do gry.

Tylko bogate doświadczenie w dziedzinie pisania recenzji pozwoliło mi uniknąć poważnej wpadki, jaką byłoby zdradzenie czytelnikom faktu, iż główny bohater gry jest świadkiem śmierci swego ojca po pierwszych pięciu minutach gry. Zamiast tego mogę z powodzeniem napisać o tym jak owo wprowadzenie zostało po mistrzowsku zaaranżowane. Sprawna - praktycznie rzecz biorąc filmowa praca kamery, fachowe zbliżenia i odjazdy na postacie wzbogacone o doskonale podłożony dźwięk powodują, że ewentualne wątpliwości związane z SHEN MUE pryskają niczym bańka mydlana.

Stwierdzenie, że gra została zrealizowana w środowisku trójwymiarowym wydaje się



niemal nie na miejscu. Żadną przesadą nie będzie uwaga, że wydarzenia tutaj zobrazowane umiejscowione są w kilku sąsiadujących ze sobą małych japońskich miasteczkach. Nie w starannie zaprojektowanych i zrekonstruowanych wirtualnych miasteczkach, ale właśnie w nich. Na wypadek, gdybym wciąż był zbyt mało precyzyjny - ta gra toczy się w swoim własnym, niemal do bólu realistycznym świecie. I przymknijmy w tym momencie oczy na pojawiające się czasami znienacka postacie ludzi. Aby poprawić nastrój wystarczy wytężyć przy tej okazji uszy, ponieważ dźwięk i muzyka w SHEN MUE są po prostu doskonałe.

W tych małych japońskich miasteczkach jest wszystko, czego można by się spodziewać po małych japońskich miasteczkach. Małe sklepiki warzywne, małe sklepiki odzieżowe, zakłady fryzjerskie, restauracje, firmy transportowe, kwiaciarnie, delikatesy, sklepy z antykami, kluby nocne, salony gier, budki z hot dogami... Czego dusza zapragnie. Ba. Na samym fakcie istnienia tych wszystkich obiektów się nie kończy. Do każdego z nich można wejść (o ile przybędzie się w odpowiedniej porze) i zagadnąć sprzedawcę, obejrzeć sobie lokal i ogólnie - zwiedzić dane miejsce. Jak w życiu...

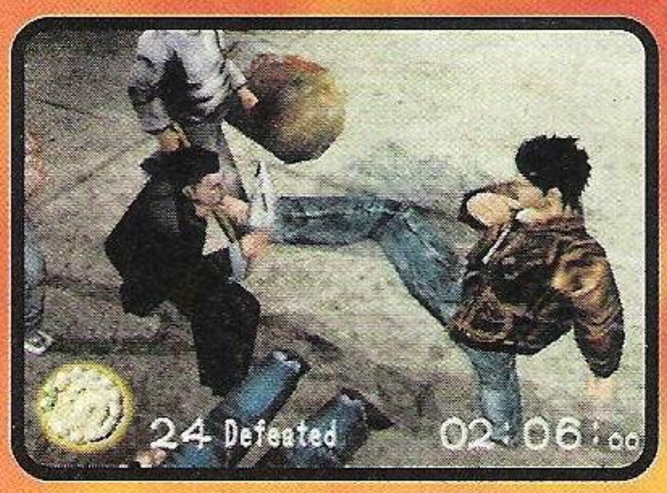
Brnąc coraz głębiej w bagno zalet SHEN MUE nie mogę się jeszcze zatrzymać. Kolejny krok to kwestia wspomnianych dopiero co rozmów. Rozmów - nie pisanych dialogów.

Proces lokalizacji gry zrealizowany został z ogromnym polotem. Zadanie było o tyle trudne, że wszystkie te miasteczka zaludnia spora grupa postaci, z których każda ma swoje własne, wypowiadane najczystszą łamaną angielszczyzną głosy jakie można sobie wyobrazić. Barwnym przykładem niech będzie tutaj pijak zataczający się po ulicy czy kierowca wózka widłowego w porcie. Niby są to zupełnie nic nie znaczące postacie, ale chociaż mogą pochwalić się rodzinom, że mają swoje własne mówione kwestie, a nie tylko dymki z durnymi odpowiedziami jak w pośledniejszych rpg-ach...

Ok. Udowodniłem już, że doszedłem przynajmniej do drugiej płyty w grze niedbale rzucając uwagę o obdarzonych własnymi kwestiami kierowcach wózków widłowych. Czas skoncentrować się na bardziej istotnej kwestii dotyczącej dialogów. Otóż z racji, iż rola Ryo sprowadza się w rzeczywistości głównie do rozmów z mieszkańcami poszczególnych miasteczek, zupełnie powalająca jest liczba kwestii jaką każda z postaci ma opracowaną na konkretne tematy. Załóżmy, że Ryo chce odnaleźć osobę znającą arkana odwróconej chińskiej kaligrafii. Idzie więc do znajomego, który podpowiada mu aby spróbować dowiedzieć się kto może mu pomóc. Sprzedawca dżinsów nie wie, starszawa babka w sklepie z tytoniem też nie, ale aptekarz na przykład potrafi wskazać drogę do restauracji prowadzonej przez parę Chińczyków. Idziemy dalej po mieście i trafiamy na ludzi, którzy mówią coś o Chińczyku, którzy przyjechał do miasta i założył zakład fryzjerski. Mając już te informacje zaczynamy szukać zakładu fryzjerskiego oraz restauracji. Ci sami zagadywani wcześniej o Chińczyków ludzie, pytani o drogę do zakładu fryzjerskiego mają przygotowane inne kwestie. Dzięki temu w czasie gry często odwiedzamy te same osoby w poszukiwaniu informacji dotyczących innych osób lub miejsc. I na

Świat Shen mue

Shen mue można w sumie nazwać bardzo rozbudowaną przygodówką z najlepszą współcześnie grafiką. Ale ta gra to przy okazji także mały symulator świata. Gdy nam się nudzi, możemy pójść do salonu gier aby zagrać na automatach w HANG-ON i SPACE HARRIER. Możemy kupić konwersje tych gier na konsolę, która stoi w domu przy telewizorze. Możemy porzucać strzałkami, poćwiczyć kung-fu, rozmawiać, pić... Krótko mówiąc - możemy naprawdę dużo. Obok tej gry nie wolno przechodzić obojętnie.
To prawdziwe arcydzieło. I pomyśleć, że w Japonii pozycja ta ukazała się już rok temu...



Jeżeli szukamy zakładu fryzjerskiego, to Ryo każdą z napotykanych osób pytał będzie właśnie o to. I nie da się za nic zapytać o cokolwiek innego. Opcje dialogowe dyktuje więc rozwój fabuły. Niektórym może to doskwierać, ale nie ma co załamywać rąk. Historia opowiadana w SHEN MUE rozwija się w sposób nieliniowy. Albo może inaczej - fabuła jest jednobiegunowa, ale sposób w jaki docieramy do poszczególnych informacji zależy już tylko od nas. Przewodnikiem po świecie jest dziennik Ryo, w którym chłopak zapisuje wszystkie co ważniejsze informacje. To one wyznaczają tor działań. Bardzo wygodna i przemyślana sprawa.
SHEN MUE dzieli się w zasadzie na trzy główne części. Pierwsza z nich - Free Quest to tryb, w którym zwiedzamy okolicę i wyszukujemy śladów oraz kontaktów. Tryb ten to pełny trzeci wymiar, możliwość oglądania znajdywanych przedmiotów, rozmowy z ludźmi - to praktycznie szkielet gry. Druga rzecz to Active Time Eventsy. Pojawiają się dosyć znienacka i wymagają aby gracz jak najszybciej nacisnął przycisk pojawiający się na ekranie. Nie naciśnięcie odpowiednio szybko powoduje jakieś przykre konsekwencje, ale ATE powtarza się aż do skutku. Mogłoby się wydawać, że w takim razie są to zupełnie niepotrzebnie wepchnięte na siłę fragmenty gry. Ale nie. Dzięki temu to, co tak czy inaczej oglądalibyśmy na ekranie w postaci real-time'owych animacji przybrało postać, w której mamy nad wydarzeniami jakąś kontrolę. Bardzo ograniczoną, ale zawsze to coś.

Trzeci element to walka. W pełni trójwymiarowa walka z kilkoma przeciwnikami naraz. Tryb Free Battle zrealizowany został w sposób przywodzący na myśl VIRTUA FIGHTERA, z podobnymi ciosami i sterowaniem, ale nie jest do końca tym czym mógłby być. Co ciekawsze ciosy znajdujemy w trakcie gry w postaci tajemniczych pergaminów lub poznajemy je od różnych mistrzów. I super, tylko że brakuje kilku ważnych spraw. Po pierwsze - ponieważ przeciwnicy nie są zbyt wymagający i łatwo dają się nabrać na te same ciosy. Wystarczy więc opanowanie kilku co bardziej efektownych i nie ma potrzeby męczyć się z innymi kombinacjami. Po drugie, kamera trochę za bardzo skacze podczas walk i czasem daje kiepski przegląd sytuacji. Chociaż nie ukrywam - stara się jak może. Po trzecie - za mało jest możliwości ćwiczenia z żywym przeciwnikiem. Jest to w zasadzie możliwe tylko w dojo rodziny Hazuki i to tylko co parę dni. Można ćwiczyć w parku czy na parkingu, ale jest to tylko suchy trening bez żadnego oponenta. I dopiero kiedy dochodzi do walk, w których co ciekawe - nie widzimy stanu energii wrogów, zaczynamy eksperymentować z ciosami. A ciekawe jak ten rzut wygląda, i ten kopniak, i tamten z wyskoku, no i reversal... I zamiast skutecznie działać dostajemy w nos podczas kolejnych prób z ciosami na żywo.
Przywiązanie do detali takich jak to, że Ryo codziennie budzi dźwięk dzwonka o ósmej trzydzieści rano, że bohater codziennie dostaje kieszonkowe w wysokości 500 jenów, przed każdorazowym wejściem do domu zdejmuje buty w przedpokoju czy że musi wracać do domu przed jnedenastą pozwala świetnie wczuć się w wydarzenia na ekranie. Nie wspominam już nawet o zmiennych porach dnia i różnorodnych warunkach pogodowych. To wszystko cieszy jak diabli.
SHEN MUE jest najbardziej zbliżony wykonaniem do idei wirtualnej rzeczywistości z jakim dotychczas miałem do czynienia. Niestety dopiero na samym horyzoncie tej recenzji utkwiła wada, która nie pozwala obdarować tego wartościowego tytułu. On się nie kończy.
Jak wam być może wiadomo - SHEN MUE obliczone jest na kilka epizodów.
I zakończenie płyty numer trzy nie rozwiązuje problemu śmierci ojca Ryo. Gdzie tam. Pod koniec Ryo wyrusza do Hong Kongu. I to by było na tyle. Ja rozumiem, że tak może skończyć się serial, którego następny odcinek ujrzymy w kolejną sobotę. Ale SHEN MUE 2 nie ma jeszcze nawet daty wydania.
I nagle okazuje się, że pomimo że gra ma najładniej odwzorowane twarze ze wszystkich gier, które mogliście widzieć, pomimo, że można zatrudnić się w niej na posadzie kierowcy wózka widłowego, wreszcie pomimo, że pod koniec dochodzi do walki z następującymi po sobie kolejno falami siedemdziesięciu oprychów - to jednak nie daje poczucia spełnienia. Wręcz przeciwnie. SHEN MUE zostawia gracza napalonego do granic możliwości. I nie oferuje w zamian nic, co mogłoby ten żar ugasić.

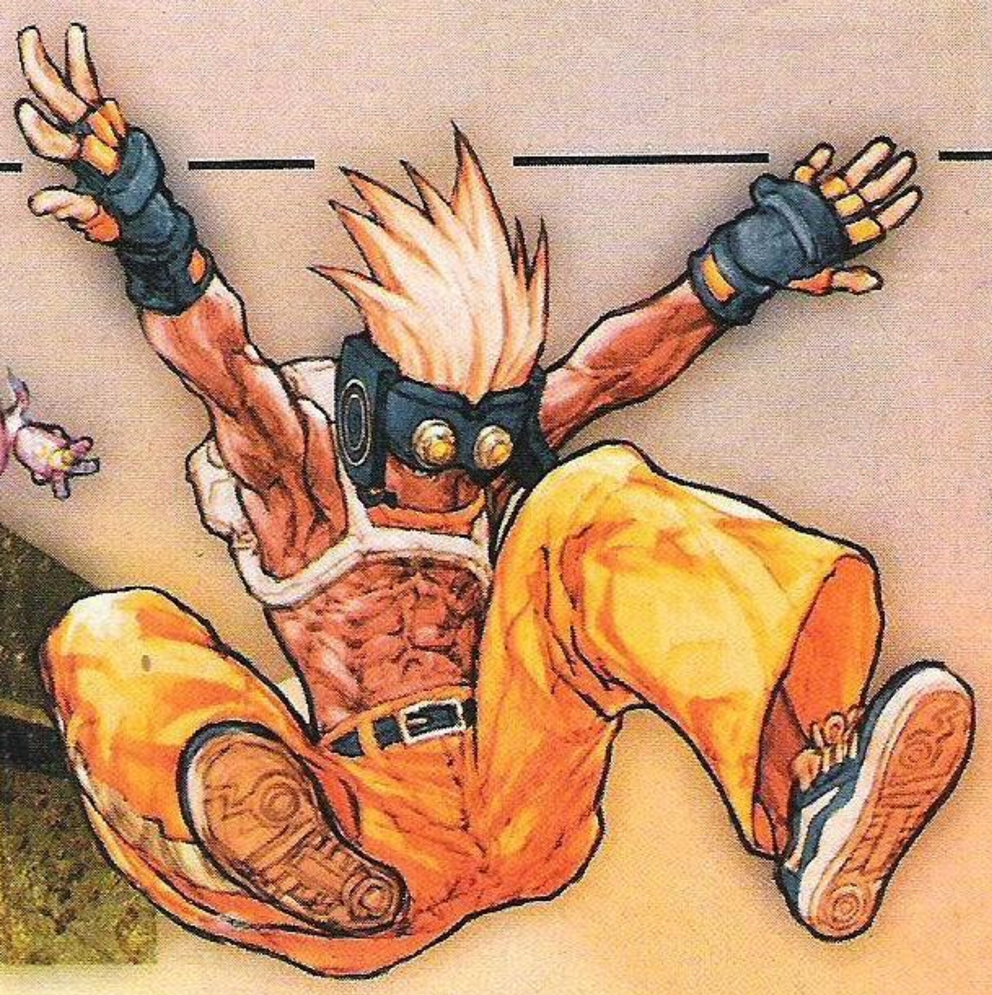
Banan

Dreamcast 9

GRAFIKA 10
DŹWIĘK 10
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: Sega AM2
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

CANNON SPIKE



Mały taboret, duży telewizor, stolik i leżący na nim arcade stick są idealnym uzupełnieniem do CANNON SPIKE. W końcu ta gra to "automatówka" w najczystszej postaci!

Lubię szybkie i krótkie zręcznościówki, które w większości przypadków są konwersjami z automatów. Takie gry jak GUNBIRD, GIGA WINGS czy ZOMBIE REVENGE pozwalają chociaż na chwilę zapomnieć o wszystkich problemach i skutecznie się wyluzować. Za to je cenię. Niestety, większość z typowych arcade'ówek dosyć szybko się nudzi, bo można je ukończyć w jedną noc - na przykład 18 WHEELER'a lub... CANNON SPIKE. Ale zacznijmy od początku. CANNON SPIKE jest bezpośrednią konwersją z automatu, a więc o wszystkich bonusach i tym podobnych gadżetach możecie zapomnieć. Nie zapominajcie jednak, że twórcy CANNON SPIKE czyli CAPCOM doskonale wiedzą jak robić hipermiodne strzelanki i mają w tej dziedzinie wieloletnie doświadczenie. CS to, jak możecie się domyślić, właśnie typowy shooter. Wybieramy jedną z siedmiu postaci znanych z gier Capcomu (jest Cammy, Charlie, a nawet Megaman!) i ruszamy w bój ze złymi robotami. Podczas gry akcję oglądamy z kamery powieszonej wysoko nad głowami bohaterów, zupełnie jak w starym LOADED na PlayStation. Jest to dobre wyjście, zważając na fakt, że na arenie dzieje się naprawdę dużo. Zadaniem gracza jest oczywiście unicestwienie złych robotów i pokonanie ich szefa. Nasi bohaterowie dysponują bogatym wachlarzem ciosów specjalnych. Oprócz standardowego karabinu mamy dwa różniące się siłą bezpośrednie uderzenia (na przykład Cammy kopie, a Megaman bije pięściami), jeden mocniejszy strzał oraz specjala - na przykład trąbę powietrzną lub super mocny strzał. Naszymi przeciwnikami są z reguły złe roboty (zdarzają się też zombiaki lub zwykli policjanci), a walczymy z nimi na pseudo-arenach, które są wycinkami ulic lub baz wroga. Fajne są też levele w których cały czas pędzimy przed siebie, a wrogie roboty atakują nas ze wszystkich stron. Podobnie jak w całej grze.

Urok CANNON SPIKE polega właśnie na hardcore'owym strzelaniu do wrogów. Trzeba zbierać energię życiową, unikać morza kul oraz systematycznie atakować, a przede wszystkim grać na co najmniej 4 poziomie trudności. Inaczej skończycie CS po piętnastu minutach zabawy i powiecie, że ta gra to zwykły chłam. A to nieprawda.

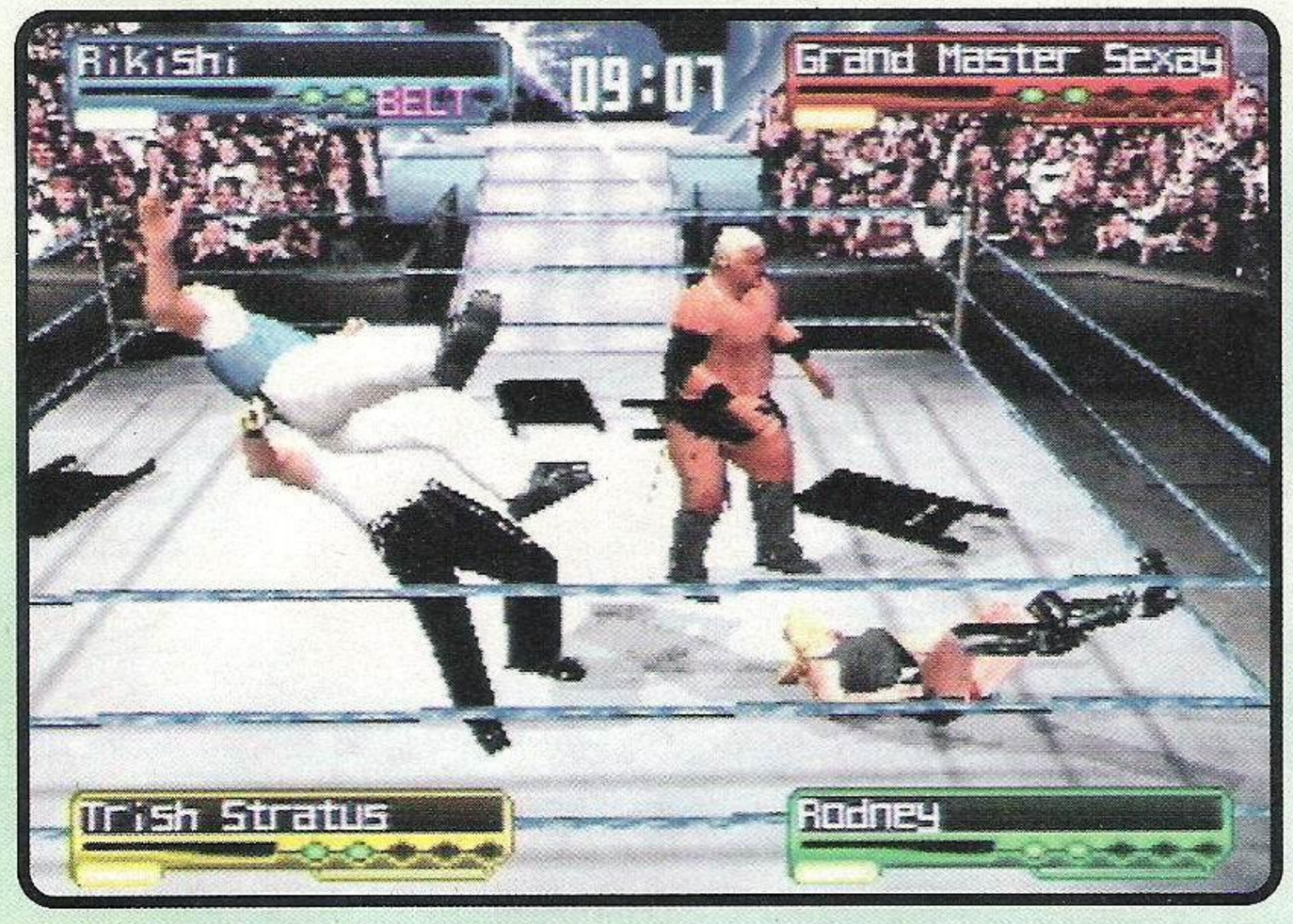
Patrząc na CS widać, że autorzy trochę pracowali nad tą produkcja. Nic nie zwalnia, wszystkie postacie wyglądają bardzo przyzwoicie, a wybuchy mogą spokojnie konkurować ze znanymi nam eksplozjami MILLENIUM SOLDIERS: EXPENDABLE. Do tego dochodzą fajne, różniące się klimatem areny takie jak na przykład dżungla, miasto, wspomniana baza wroga, stacja kolejowa czy cmentarz. Fajne są efekty dźwiękowe towarzyszące wystrzałom, a muzyka grająca w tle nie przeszkadza.
Szkoda tylko, że wszystkie te zalety nie przedłużają krótkiej "żywotności" gry. Przejście wszystkich dziesięciu leveli na czwartym poziomie trudności to jeden wieczór (jeśli gramy po raz pierwszy). Etapy mogły być dłuższe, można było rozłożyć na nich nowe bronie i dodać kilku sub-bossów przed potyczką z głównym złym na każdym levelu. A tak CANNON SPIKE pozostaje przyjemną grą na jeden wieczór. Siódemeczka wpadłaby za ładne wykonanie, ale gra jest tak krótka...

Ol' Console Bastard

Dreamcast **6**

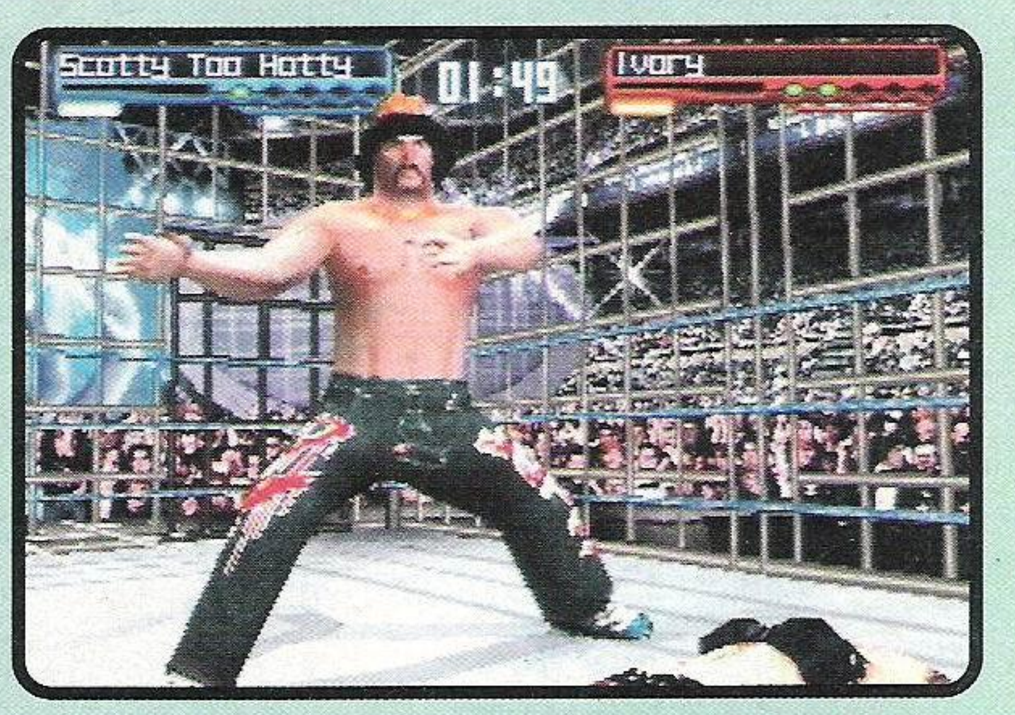
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit, Arcade Stick



SMACKDOWN 2

Nareszcie! Po wielu miesiącach oczekiwania zjawił się następca najlepszego wrestlingu na PSX'a. I wiecie co? Rozkłada swego poprzednika na łopatki, bije go bezlitośnie. Nie oszczędza także konkurencji, która wygląda przy nim jak małe dziecko przy zapaśniku o ksywie Big Show.



Już od dawna czekałem na tę grę i naprawdę wiele sobie po niej obiecywałem. Nie zawiodłem się! SMACK 2 udał się prawie w stu procentach. Dlaczego tylko "prawie"? Odpowiedź jest prosta: gra musiałaby ukazać się na kilku płytach, a wyobrażacie sobie zmianę dysku przed każdą walką? Ja sobie nie wyobrażam. Myślę jednak, że DVD jest odpowiednim nośnikiem i kolejny wrestling od THQ, który z pewnością ukaże się na PS2 będzie zawierał to, czego tutaj brakuje. A czego zabrakło - dowiecie się czytając dalej...

W grafice niewiele się zmieniło, czyli nadal jest bardzo, bardzo dobrze. Niemal idealnie dopracowane modele postaci prezentują się naprawdę świetnie i zasługują na najwyższe uznanie. Areny i lokacje na jej zapleczu również są niemal identyczne jak w pierwszej części. Wejściówki zawodników są zrobione na tej samej zasadzie co poprzednio. Podczas gry w sezonie często pojawiają się przerywniki liczone przez konsolę, w których występują różni zawodnicy. Coś mówią lub się biją, a czasami pokazywany jest przerywnik z akcjami znanymi z TV. Na przykład Dudley Boyz wykonują 3D łamiąc pacjentem stół. Niezły pomysł, ale przerywniki mogłyby być bardziej interaktywne. Choć są lepsze niż w poprzedniej części, bo przynajmniej mają jakiś sens i pokazują rozwój fabuły. A jak wiadomo wrestling to nie tylko nawalanka ale także skomplikowane rozgrywki na zapleczu, konflikty i kruche przymierza. Taka opera mydlana dla facetów.

Dźwięk jest, oględnie mówiąc, kiepski. W grze jest go tylko tyle ile jest niezbędne. Sama muzyka, odgłosy uderzeń i to praktycznie wszystko. Nie słyszymy zawodników czy komentatorów i tego brakuje najbardziej. W przerywnikach też mogłyby być jakieś teksty mówione, a nie tylko pisane, a podkład muzyczny w wejściówkach wrestlerów powinien być nieco dłuższy. Mam nadzieję że w kolejnym wrestlingu nie zabraknie tych istotnych elementów. Szczególnie mile widziany był by komentarz "na żywo" duetu Jim Ross i Jerry Lawler.

Ta gra zawiera niemal niewyczerpane pokłady miodu. Jest mnóstwo różnych meczów. Weźmy choćby takie Hell In A Cell - walka w klatce. Z tym, że nie wygrywa się przez wyjście z niej, a przez normalne położenie na łopatki. W każdej ze ścian jest słabszy element siatki, przez który można wyrzucić adwersarza. Mozna wspiąć się na dach klatki i przez taki sam słaby element zrzucić przeciwnika z powrotem na ring (wyobraźcie sobie Chokeslam w wykonaniu Kane'a ze szczytu klatki - To jest możliwe!). Walka o nazwie TLC (skrót od Tables Ladders Chairs - Stoły, Drabiny, Krzesła), można używać wszystkich tych przedmiotów jednocześnie (skok z drabiny na kolesia leżącego na stole, rewelacja!) i wiele innych. Do tego sezon w którym odkrywamy nowych zawodników i elementy potrzebne do stworzenia własnego wrestlera. Uff...

Jeżeli mowa o kreacji wrestlera, to jest ona niesłychanie szczegółowa. Możemy stworzyć niemal każdego (zawodnika czy też jego karykaturę) decydujemy o wyglądzie prawie każdego elementu jego budowy (twarz, nos, oczy, fryzura, tatuaże, strój, aż po takie szczegóły jak grubość ramienia, łydki czy szerokość klaty). Przy wyborze ciosów też postarano się o ułatwienie (moim zdaniem genialne) - możemy obejrzeć jak wygląda każdy rzut czy cios. Jak wielkie to ułatwienie przekonacie się bardzo szybko.

W tej grze wrestling został oddany niemal idealnie. Dzięki dynamicznej i szybkiej akcji uproszczone sterowanie pozwala na szybkie reagowanie. Wykonywanie dowolnej akcji jest banalnie proste i intuicyjne. Wreszcie dostępne są ciosy zespołowe, co uatrakcyjnia niebywale rozgrywkę w tag team'ach. Czy dla jednego, dwóch, trzech, czy też wreszcie czterech fanów wrestlingu jest to po prostu wymarzona gra.

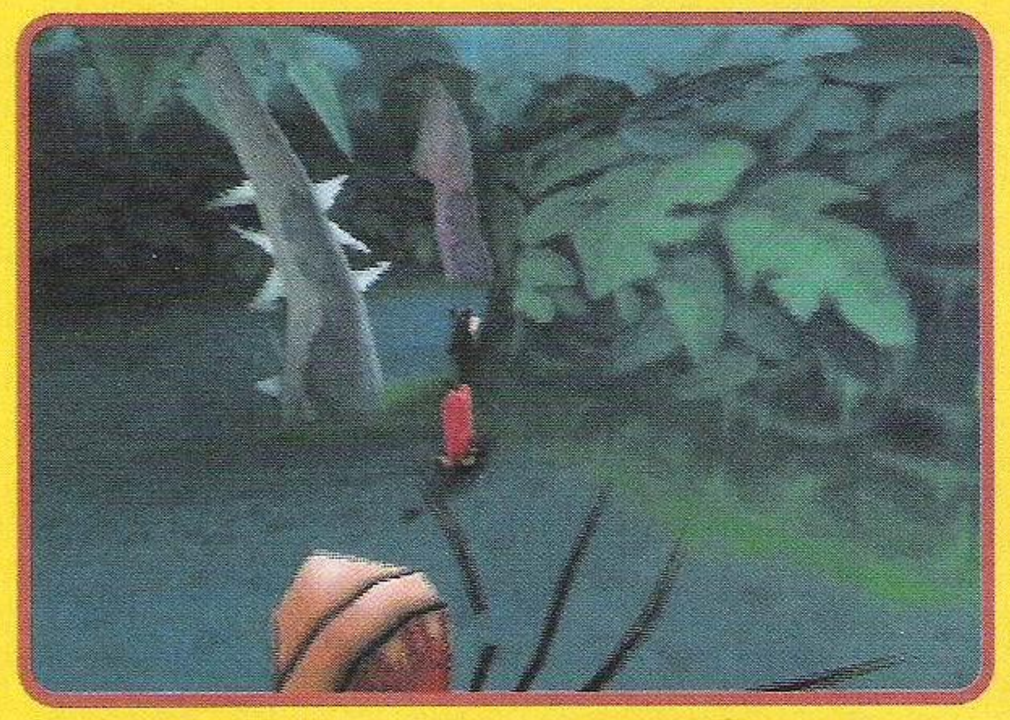
The Rock says: Know your role, shut your mouth and buy this game!

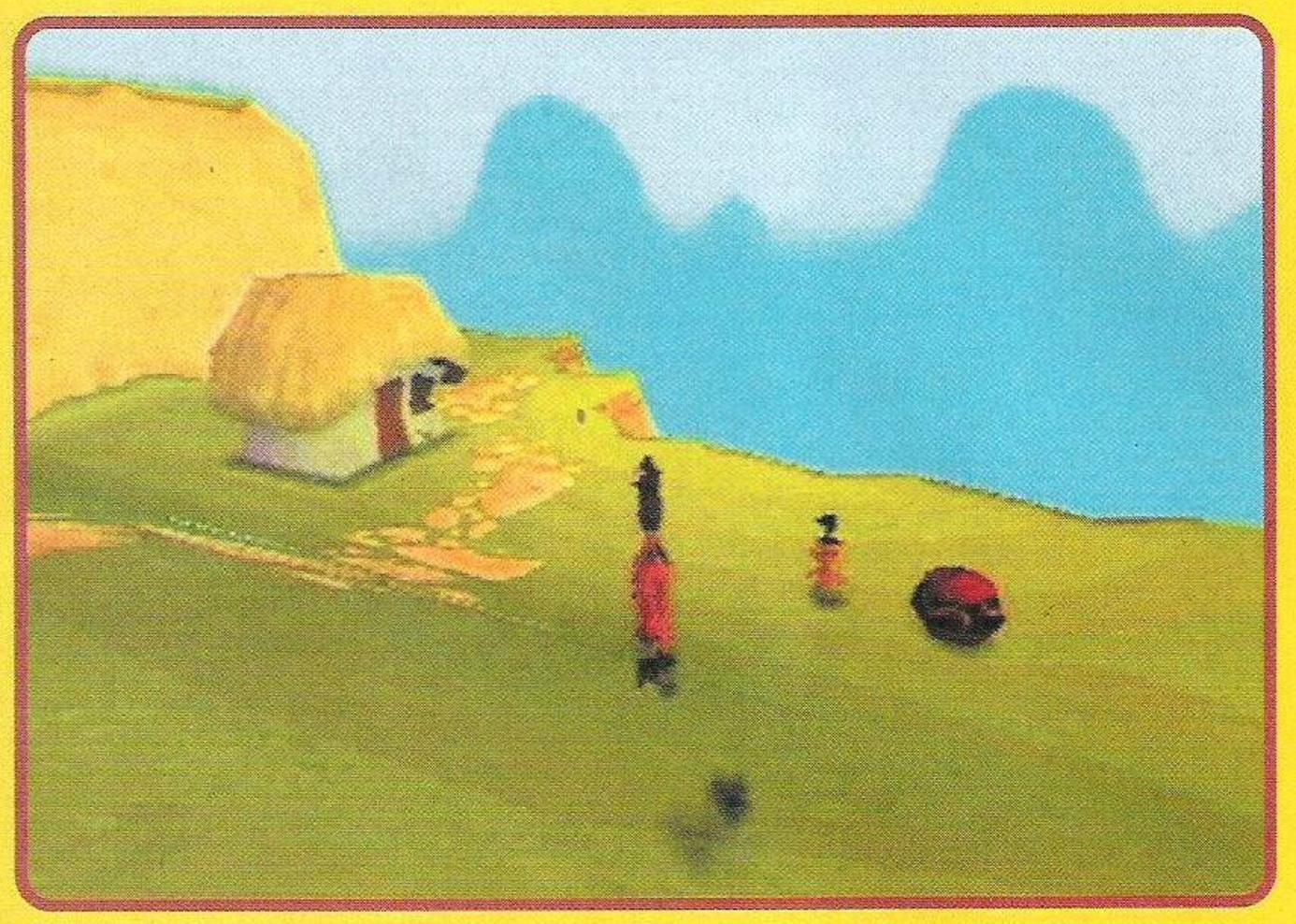
Marcellus

PlayStation **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 6
MIÓD 9

Wydawca: THQ
Producent: Yukes
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





Ludzkie cechy dzielą się na dwie grupy: pożyteczne dla jednostki (np. inteligencja) i dla społeczeństwa (np. hojność). Oczywiście te drugie mają wagę większą, gdy oceniają nas inni. Stąd też z punktu widzenia ogółu lepiej być hojnym i głupim, niż inteligentnym i skąpym.

LLAMATRON

Śliczna platformówka. Jak zwykle u Disneya jest kolorowo i wesoło. Tym razem w pełnym 3D! Zabawa jest prosta i przyjemna, a doskonale bawić się będą wszycy. No i jest to bardziej ambitna pozycja niż (też fajne) przygody Tygryska... [G-Ash]

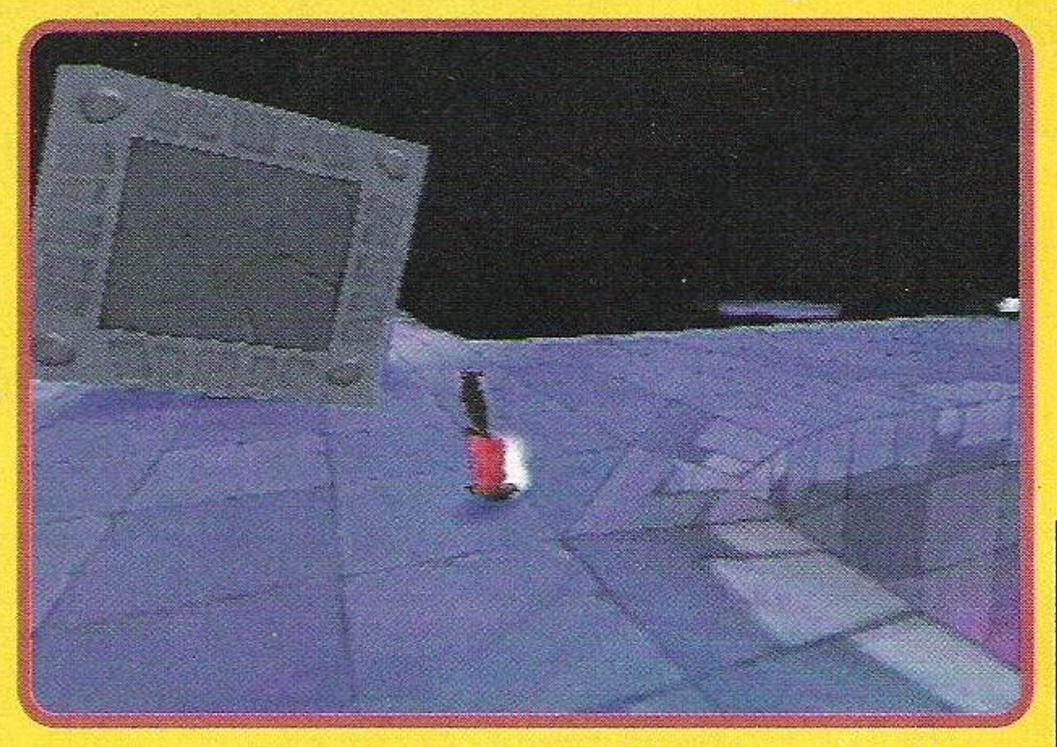
Disney's THE EMPEROR'S NEW GROOVE

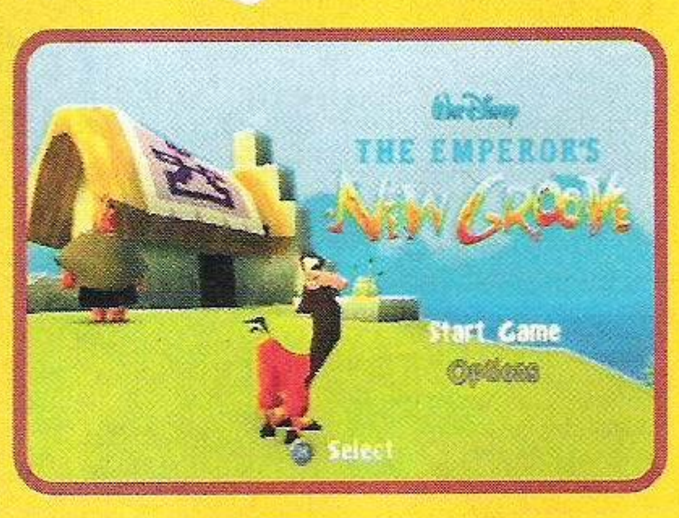
Pewien inkaski książę był zaś istnym przykładem antybohatera: snob, słabiak, głupek, samolub, tępak, ćwierćmózg, itp. Mieszkał sobie w dziwnym państwie i rządził. Aż któregoś dnia zła wróżka postanowiła go zabić. Podała mu stworzoną przez siebie super-kuper truciznę i... zamieniła go w lamę!

"- Lama! Powinieneś być martwy!
- Dziwne, prawda?"

Tak zaczyna się jedna z najśmieszniejszych produkcji Disneya ostatnich lat.

Nie ukrywam, że od obejrzenia trailera filmu "Emperor's New Groove" i popłakania się ze śmiechu, czekam na ten obraz z utęsknieniem. Przypomina to nieco filmy z Bugsem, ale humor, patenty, mimika i postaci lamy są wręcz świetne! A teraz jeszcze gra.





Gra jest - jak to przeważnie u Disneya bywa - patformerkiem 3D w stylu SPYRO. Widok zza postaci, bieganie i zbieranie czegoś, przeskakiwanie, przelatywanie, podbieganie i zbieganie. A na końcu poziomu boss.

Przejdźmy do rzeczy - gra jest dobra. Gramy oczywiście lamą, która biega, skacze, kopie karate, turla się i - jak to lamy - pluje w trybie snajperskim. A do tego wszystkiego ma tak złośliwe odzywki i zagrania, że od razu budzi sympatię. Powiedzmy tyle tylko, że przejście pierwszych poziomów to głównie robienie na złość napotykanym postaciom.

"- Spójrz! To nasze święte drzewo. Uważaj, jego wiek sprawił, że jest bardzo delikatne!
- Eee... Znaczy zgniłe, tak?"

Od tekstów księcia Lamy dosłownie łzy się do oczu cisną: "Hehe... Prostactwo. I ty śmiesz się nazywać bossem z końca poziomu?", albo "Huhuhuhahaha co ja narobiłem. Oj, zła ze mnie lama. Zła lama, hihihi.".

Ciężko czepić się animacji postaci: kierunki się nie mylą, zabawy sporo i sporo patentów (w grze zmieniasz się nawet w żółwia tylko po to, by... wziąć udział w wyścigu). Nie trudno natomiast czepić się grafiki poziomów. Póki dzieje się niewiele, projektanci radzili sobie świetnie. Wystarczy jednak wyleźć z pierwszego poziomu, Wioski i dostać się do Dżungli, by wylądować w tak znienawidzonym przez miłośników PSX'a korytku. A korytko mamy wtedy, gdy postać biega po "jezdni", która tuż za krawężnikiem ma ściany z tapetą w różne wzorki. W dżungli są to wzorki drzew, które mają naśladować właśnie dżunglę. Ech... Gdyby nie to, mielibyśmy grę bardzo dobrą.

"- No proszę. Możliwości jakie otwiera przed lamami plucie nigdy nie przestaną mnie zadziwiać!"

Czuję się w obowiązku powiedzieć też, że "lama" nie jest grą trudną. Przeciętny użytkownik joypada nie powinien mieć większych problemów z jej ukończeniem. Jest to więc gra dla starszych dzieci, które już radzą sobie z padem. Choć, nie ukrywam, poziom dowcipów niespecjalnie do nich pasuje. Na przykład permanentne psucie rowerka (a potem dmuchanego kółka-pływaczka) pewnemu wiejskiemu chłopczykowi.

"- Heh? Jak się tu dostałeś tak szybko?
- Przecież to gra, nie?"

W dobie posuchy na gry platformowe EMPEROR'S NEW GROOVE jest produktem, na który warto się wykosztować. Jest zabawna, barwna, dobrze zanimowana, zawiera fragmenty filmu animowanego, zróżnicowane poziomy. Poza drobnymi szczegółami trudno się czepić. Dodatkowo poziomy i patenty wykonane są dość uczciwie: dzieje się sporo, cały czas jakieś nowe elementy (platformy, zjeżdżalnie, jeziorka, latające tratwy, puzzle logiczne, skradanka) i kupa, kupa złośliwości.

Grabarz

PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Disney
Producent: Disney
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

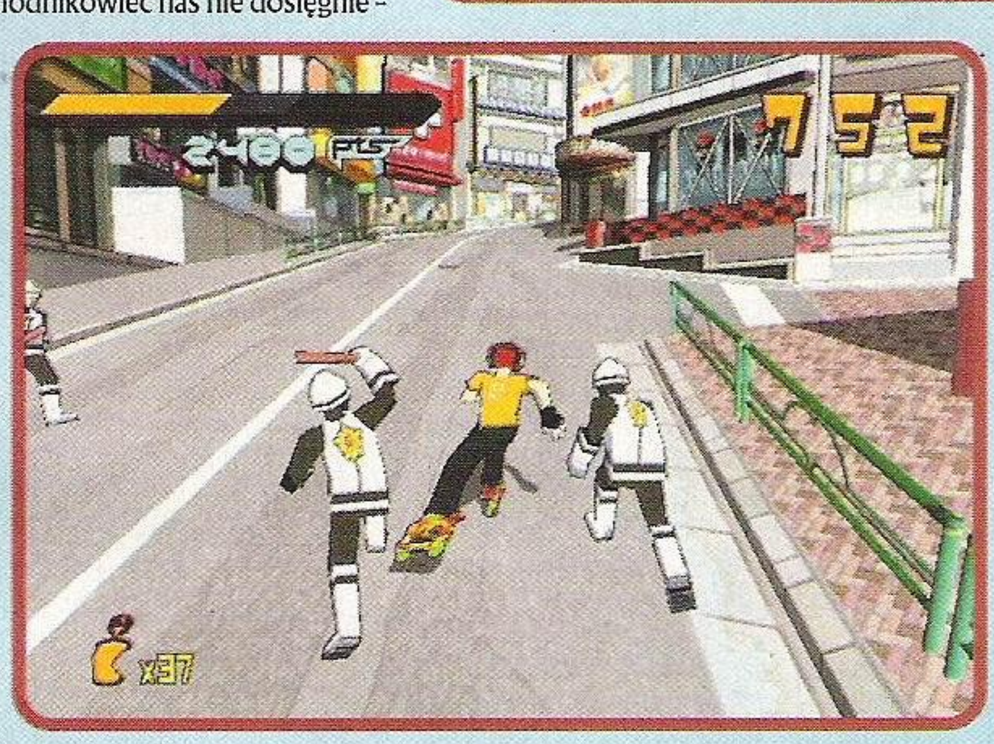
JET GRIND RADIO

Jak zapewne zauważyliście, ostatnie kilka miesięcy to niemalże wylew wszelkiego rodzaju skejtówek. JGR nie jest koleją z nich. Ta gra ma swój niepowtarzalny urok!

Pierwsza rzecz, jaka rzuca się w oczy po odpaleniu gry to śliczna grafika. Zarówno otoczenie jak i bohaterowie JGR są w pełni trójwymiarowi, ale sprawiają wrażenie ręcznie rysowanych. Respekt budzą genialnie zaprojektowane etapy - różne części wielkiej metropolii Tokyoto. Wszystko wykonane z wielką dbałością o detale. No i ten charakterystyczny styl jaki prezentują postacie przestawione w grze - wielkie nauszniki, naciągnięte na oczy czapki lub ogromne radio noszone na ramieniu przez wielkiego murzyna to jest to!

Do tego dochodzi podstawowy środek lokomocji kierowanych przez nas postaci, czyli magneto-rolki - roleczki, które unoszą się nad powierzchnią ziemi niczym hoverboardy w TRICKSTYLE. Zadaniem gracza jest propagowanie lokalnej radiowej stacji pirackiej, a mianowicie tytułowego JET GRIND RADIO. Robimy to malując jej logo na murach, autobusach i samochodach osobowych. Nie muszę chyba tłumaczyć, że jest to jak najbardziej nielegalny proceder, w związku z czym towarzystwo lokalnych oddziałów prewencji (oraz ich głupiego, niedogolonego szefa) to tylko kwestia czasu. Przed policją najlepiej uciekać w miejsca, gdzie żaden chodnikowiec nas nie dosięgnie - najbardziej pomocne w sytuacjach kryzysowych są wysokie rurki po których możemy slide'ować. W propagowaniu jedynej słusznej rozgłośni radiowej przeszkadzają nam też lokalne gangi. Czasem trzeba przemówić im do rozsądku siłą, bo inaczej nie zechcą zwolnić miejsca przed murem na który chcemy wkomponować piękne logo JGR.

To jednak nie koniec! Od czasu do czasu uzyskujemy dostęp do specjalnych konkurencji, jak na przykład wyścig lub punktowany przejazd po mieście. Dzięki temu odkrywamy nowe postacie, a każda jest bardziej wykręcona od poprzedniej. Oprócz tego istnieje możliwość zaprojektowania swojej własnej grafiki, którą później będziemy nanosić na ściany. Możemy też ściągnąć gotowe wzory z internetu. Jak dla mnie bomba! Warto też wspomnieć, że gra wcale nie jest krótka - na ukończenie JGR za pierwszym razem potrzeba około 10 godzin, a to jak na zręcznościówkę wcale nie jest mało. Ponadto w stosunku do wersji japońskiej dodano kilka nowych etapów i poprawiono nieco engine. Na przykład w końcu można przeskakiwać nad jadącymi samochodami (w japońskiej wersji nie było to możliwe). Także ścieżka dźwiękowa nieco różni się w amerykańsko-europejskiej wersji JET GRIND RADIO. Oprócz kawałków znanych z "japońca", dodano kilka nowych autorstwa Roba Zombie. Nie wiem czy było to konieczne, ponieważ oryginalna ścieżka dźwiękowa i tak jest bardzo, bardzo dobra - tłuste hip-hopowe beaty idealnie pasują do klimatu gry. Sountrack jest dziełem znanych i mniej znanych bandów, pojawia się też na nim MixMaster Mike D z Beastie Boys.



Jeśli chodzi o złe strony JGR, to momentami mogą dokuczać drobne spowolnienia animacji oraz nie zawsze najlepsza praca kamery. Jednak w porównaniu z grami na PS2 (co druga chrupie, skandal!), nowa produkcja Segi (dokładniej Smilebit, czyli AM6) wypada świetnie. Nawet Gulash przypatrując się jak grałem w JGR mówił, że jest to jedna z najładniejszych gier jakie widział. Zgadzam się z nim w stu procentach - na żadnej platformie nie znajdziecie produktu, który wyglądałby podobnie (specyficzny styl plus niemal idealne wykonanie). Gdyby nie drobne skoki animacji, JGR dostałoby za grafikę 10. Zresztą co ja wam będę gadał - jeśli macie Dreamcast'a to musicie mieć JET GRIND RADIO. Bez dwóch zdań!

Nolster

Dreamcast 9

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: Smilebit
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

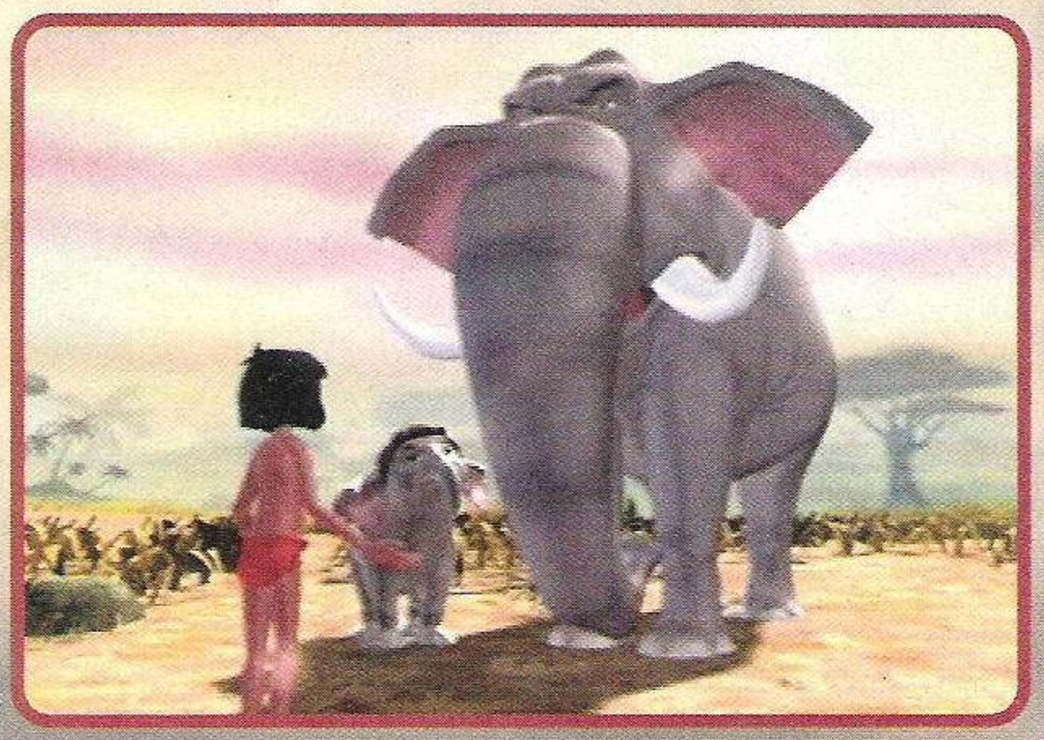
Co zrobić gdy wrócisz po pasterce do domu i hmm..... pod kościołem łyknąłeś kropelkę na rozgrzanie? Proste - odpalasz THE JUNGLE BOOK - GROOVE PARTY i tańczysz. Nie martw się, płytka nie zawiera kolęd...

WALT DISNEY'S KSIĘGA DŻUNGLI GROOVE PARTY

MATA JAK SIĘ PATRZY!

Kolejna gra, która wykorzystuje matę przeznaczona jest zdecydowanie dla młodszych graczy. Tak jak wspomniał Brat, starsi „tancerze" raczej niech pozostaną przy innej pozycji. Ale jakiej? To jedyna „tańczona" gra wydana oficjalnie w Europie. Hmmm... Razem z nią pojawiła się też mata uznanej firmy Thrustmaster. Oprócz tego niedługo KSIĘGA DŻUNGLI ukaże się także w wersji na PlayStation 2, z lepszą grafiką w wysokiej rozdzielczości, ale tą samą zawartością. [G-Ash]

Produkując swoje gry na podstawie filmów Disney przyzwyczaił nas do nieskomplikowanych platformówek, poniekąd całkiem niezłych. Moje zaskoczenie było duże gdy zobaczyłem konsolową adaptację THE JUNGLE BOOK powstałą w kooperacji z Ubi Soft. Tym razem do czynienia mamy z muzyczną party game, która ma propagować ten gatunek wśród najmłodszych użytkowników konsol. TJB-GROOVE PARTY jest w prostej linii rozwinięciem tematów zaprezentowanych w DD REVOLUTION i BUST - A - GROOVE. Zasady są proste - w rytm muzyki należy wstukać odpowiednią sekwencję klawiszy. I szczerze mówiąc takie rozwiązanie byłoby czystą pomyłką (BAG to przeżytek) gdyby nie kontroler, za pomocą którego się bawimy. Klasyczny pad katastrofalnie obniża miodność gry, jednak po rozłożeniu maty na podłodze sytuacja zmienia się diametralnie. Już po godzinie ćwiczenia skaczesz po pokoju wykonując różne ewolucje. Oprócz koncentrowania się na konkretnych sekwencjach w małym oknie pojawia się combo, które należy wykonać w przerwie między normalnymi ruchami aby zdobyć bonus. Te ostatnie są różne. Tworzą zapory nieprzepuszczające spadających klocków, zwiększają tolerancję na pomyłki czy też podwajają otrzymywane punkty. I w zasadzie to wszystko jeśli chodzi o zasady.



Gra zrealizowana jest bardzo ładnie, przed każdym z etapów oglądamy filmik żywcem wyjęty z oryginalnej kinowej produkcji. Na uwagę zasługuje rewelacyjnie zrealizowany film instruktażowy, który - nie powiem - bardzo zachęca do gry. Podczas tańca w tle porusza się nasz bohater, a obok niego stoi jedna z napotkanych postaci i śpiewa piosenkę. Grafika nie jest czymś rewelacyjnym, jednak gracz rzadko kiedy ma szansę zwrócić uwagę na to, co dzieje się w tle. Przejdźmy teraz do muzyki, bo to ona jest najważniejsza i determinuje miodność. Piosenki w THE JUNGLE BOOK to kompozycje, które wykorzystano przy realizacji filmu. Są ładne, melodyjne i takie... familijne. Pazurka to w nich nie ma, przez co jasno definiuje się publiczność, do której skierowano grę. Najmłodsi po wyjściu z kina, w domu z przyjemnością spotkają swoich ulubionych bohaterów i pobawią się z nimi, szczególnie, że do tańca można zaprosić koleżankę, siostrę czy kogokolwiek innego. Ja osobiście jestem zwolennikiem znanych przebojów. Wykupienie licencji do muzycznej gry powinno być standardem. Myślę, że lepiej się dyga do wylansowanych numerów, przy których tańczy cały świat. Tu jednak charakter produkcji uniemożliwił taki krok. Lecz tak jak wspomniałem, młodsza część konsolowej braci będzie zadowolona.

THE JUNGLE BOOK - GROOVE PARTY to bardzo dobra, familijna gra. Jest wręcz idealnych prezentem dla dzieci, których rodzice są przeciwnikami przemocy w grach. Ślicznie zrealizowana grafika, przyjemna muzyczka oraz możliwość utrzymania się w dobrej kondycji (tak, tak godzinka skakania to nie byle co) to atuty TJB. Jednak fani DD REVOLUTION niech zostaną przy nim, gdyż produkcja Ubi Soft może nie za bardzo smakować.

Brat

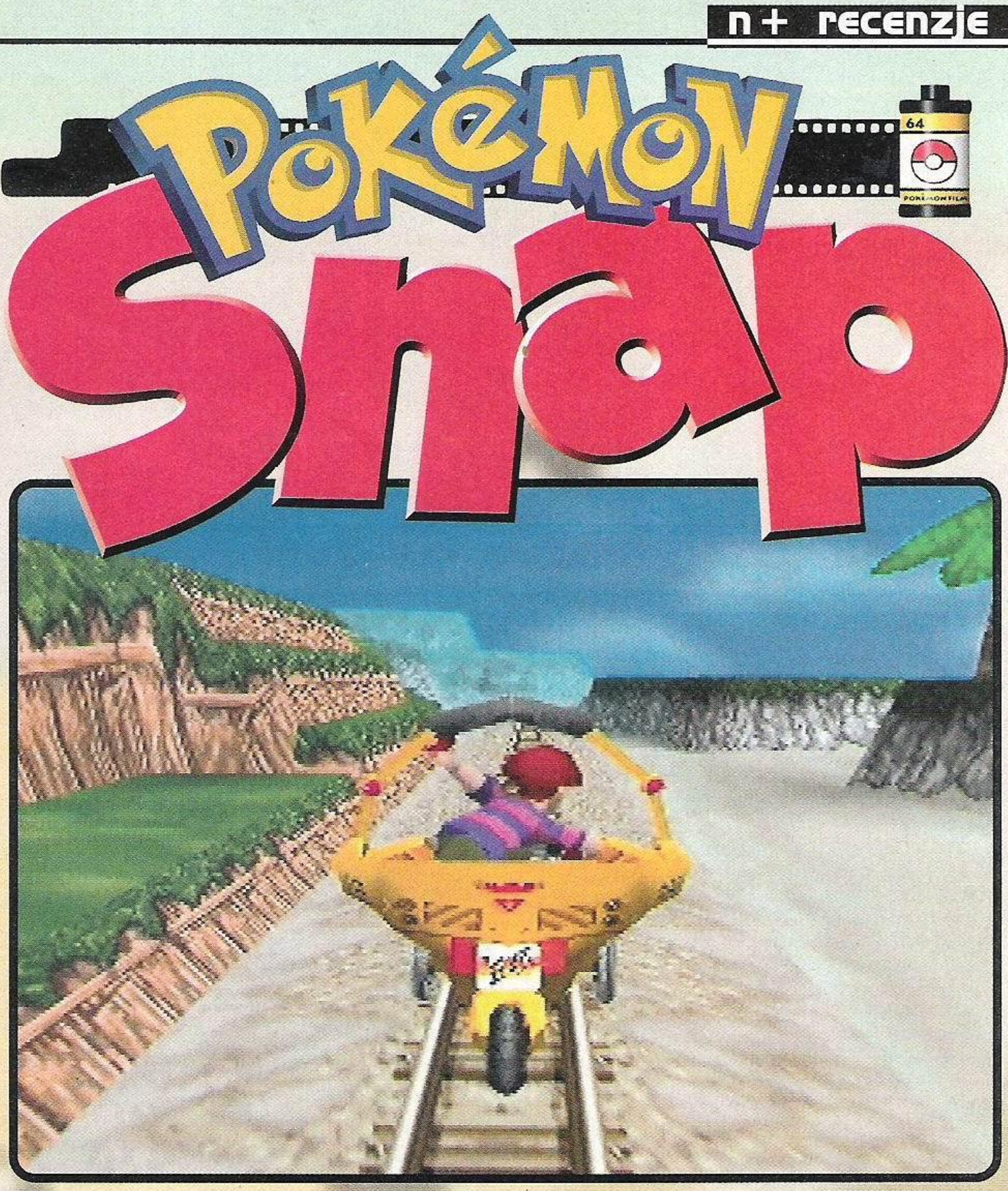
PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Disney
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, mata

Pokémon Snap

Powyższy tytuł nie zapowiada powrotu popularnego jakieś dziesięć lat temu zespołu składającego się z jednego grubego Murzyna i jednej zgrabnej Murzynki, przeginającej się w trakcie śpiewania chórków. To tylko kolejna gra z pokemonami...



Nie ma co się spierać. Pokemania ogarnęła świat, chcemy tego czy nie. Ponieważ jednak pokraczne, ale kochane stworki zadebiutowały na GameBoyu, duże Nintendo ze swoim Pokemon Stadium było tylko dodatkiem do serii. Teraz jednak ktoś wpadł na pomysł, żeby twórczo rozwinąć serię. I kiedy mówię "twórczo", dokładnie to słowo mam na myśli. W PS tworzymy bowiem zdjęcia. Czy wszyscy niewielbiciele pokemonów wstali już z podłogi i podnieśli krzesła? Świetnie.

Kiedy Pokemon Snap debiutowało w Japonii, nawet najzagorzalsi zwolennicy prorokowali, że będzie to jedyny kraj, w którym pojawi się gra polegająca na robieniu zdjęć stworkom. Okazało się jednak, że Amerykanie i Europejczycy też chcą popstrykać fotki swoim ulubieńcom...

Chociaż robienie zdjęć wydaje się mało dynamicznym zajęciem, PS wcale nie jest nudną grą. Pokemony biegają bowiem po swojej wyspie, a my uganiamy się za nimi z aparatem i staramy się złapać jak najlepsze ujęcie. Oczywiście, nie czekamy bezczynnie - możemy karmić stworki, drażnić je, a nawet zagrać im na znalezionym flecie. Wtedy zaczną tańczyć! W PS pojawia się tez motyw znany z Pokemon Red/Blue/Yellow - nie uda się nam zrobić żadnego zdjęcia śpiącemu Snorlaxowi, jeżeli nie zagramy mu piosenki. Dopiero wtedy się obudzi. Oczywiście Snorlaxa spotykamy na początku, a flet znajdujemy dopiero w dalszej części gry. PS nie jest więc grą, w której nasze ruchy są ustalone. Oczywiście, punktowane są pozytywne dla zwierzaków zachowania. W kilku momentach możemy pomóc jednemu pokemonowi napastowanemu przez innego. Jeśli się nam uda, zostajemy nagrodzeni możliwością zrobienia naprawdę wyjątkowego zdjęcia.

Za każde zdjęcie zdobywamy punkty, przyznawane przez profesorka. Ocenia on ustawienie naszych futrzastych albo łuskowatych modeli, ich liczbę na zdjęciu, oraz to, czy znajdują się w centrum fotografii, czy raczej gdzieś z boku. Ponieważ na każdy z siedmiu etapów dostajemy jedną rolkę filmu, lepiej dłużej poczekać, zanim zrobi się zdjęcie. Podobnie jak każda gra z serii, PS kryje w sobie parę sekretów, jak np. ukryty, siódmy poziom. Zdobywamy do niego dostęp, jeśli uda nam się znaleźć i sfotografować sześć ukrytych wśród krajobrazu wizerunków pokemonów.

Gra przedstawia się całkiem przyzwoicie - zwierzaki są dość podobnie narysowane do tych z Pokemon Stadium, kolorowe i zabawne, w tle mile pobrzękuje muzyczka i ogólnie jest wesoło. Nie mogę jednak powiedzieć, żeby wprowadzenie pokrak w trzeci wymiar powodowało, że nie chcę już patrzeć na wersje na GB. To całkiem inny typ gry. Tam liczyła się umiejętność walki i żyłka kolekcjonerska, tutaj po prostu pstrykamy sobie zdjęcia sześćdziesięciu paru pojawiających się w grze zwierzakom. Te najładniejsze, nawet jeśli nie zostały pozytywnie ocenione, możemy zapisać na kartridżu. Nie da się jednak ukryć, że ta gra to gratka dla wielbiciela pokemonów, ale dla osoby zupełnie nie zainteresowanej tematem jest to kolejna głupawa gra rodem z Japonii. Oceniam ją zatem z punktu widzenia osoby... no, zainteresowanej tematem. Pozostałych proszę o odjęcie dwóch punktów z oceny końcowej.

Na koniec mała szpileczka dla wszystkich, którzy myślą, że to już szczyt możliwości twórców gier, jeśli chodzi o "dziwne gry z pokrakami w rolach głównych" - to nawet nie połowa drogi. Za oceanem triumfy święci gra, w której za pomocą mikrofonu podłączanego do pada komunikujemy się ze słynną elektryczną myszą, czyli Pikachu. Pika! Pika! Pika!

Anek

Nintendo 64 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Nintendo
Producent: Nintendo
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Controller Pak, Vibration Pak

BLADE

- Blade, słyszysz mnie?
- Głośno i wyraźnie.
- Twoim celem jest niejaki Logan. To gruba ryba. Rządzi tym terenem od dłuższego czasu...

Licencja całkiem niezłego filmu, czarnoskóry bohater śmiało dzierżący guna i całość mocno zakrapiana wampirzymi klimatami - to prawie nie mogło się nie udać. A jednak.

BLADE to strzelanka TPP. Fabułę można opisać jednym słowem: berek. Ciągle kogoś gonisz, a ten ktoś ciągle ucieka. Do dyspozycji gracza autorzy oddali potężny arsenał broni. Mamy tu pistolet, shotguna, karabin i multihybrydę. Mało? A czy wspomniałem, że każda z tych zabawek potrafi strzelać więcej niż jednym rodzajem amunicji? Taki shotgun na przykład możemy załadować pociskami zwyczajnymi, srebrnymi lub wybuchowymi. Każde o innym działaniu i sile. A sam MultiLauncher potrafi 3 razy więcej. Ciągle mało? Dorzucę jeszcze miecz samurajski i to, że Blade całkiem przyzwoicie radzi sobie bez żadnej broni. Przeciwnicy są dobrze wykonani i różnorodni... I tu kończą się zalety tej gry. Grafika mimo, że wykorzystuje prawie wszystkie sprzętowe możliwości PSX-a wygląda jak pierwsza generacja gier na tę konsolkę. Nie spodziewajcie się niczego odkrywczego. Wszystkie animacje liczone są w czasie rzeczywistym i dobitnie pokazują ubóstwo BLADE'a. Lokacje są małe. W większych skacze animacja, co jest wręcz niedopuszczalne w tego typu grach. Co chwila coś się doładowuje - czasami nie zdążysz przejść pięciu kroków między kolejnymi napisami Loading. Tekstury są nudne i ograne. Ciągle mam wrażenie deja vu. Ale nic w tym dziwnego. W świecie Blade'a wszystko musi powtórzyć się co

najmniej dwa razy. Powtarzają się zresztą nie tylko obiekty, ale też całe pomieszczenia. Niby widok na akcję przekazywany jest z perspektywy trzeciej osoby, ale filmowe zacięcie kamery przyprawi was o dreszcze złości i obolałe palce. Samo sterowanie postacią nie należy do najtrudniejszych, ale już proces zmieniania broni - tak. Wszystko wywrócone jest do góry nogami. To co na ekranie jest na górze - na padzie będziesz miał na dole. Nawet pod koniec gry łatwo o pomyłkę. I wierzcie mi potrafi, potrafi to porządnie zdenerwować. Dźwięk? Postękiwania półmartwych, nadgniłych przeciwników brzmią dokładnie tak jak możecie to sobie spróbować wyobrazić. Poza tym lektorzy podkładający głosy w animacjach nie popisali się niczym szczególnym. Tę niewesołą wyliczankę wieńczy informacja o muzyce. Wyłączycie ją mniej więcej po po trzech sekundach grania i tak już pozostanie do końca.

Save'ować można tylko w wyznaczonych do tego miejscach. I od razu zapomnijcie o jakiejkolwiek swobodzie zapisywaniu stanu gry. Jesteście ograniczeni do prostego wyboru - przepisać poprzedni save lub tego nie robić.

A teraz czas na gwóźdź programu, będący jednocześnie gwoździem do trumny (jakby nie było pół-wampira) Blade'a. To, że przeciwnicy są różnorodni już wiecie. Większość z nich usuwa się z drogi jednym strzałem w głowę. Niestety - czasami się nie da, szczególnie w momentach kiedy z ukrycia nagle wyskakuje na ciebie kilku oponentów naraz, a ty masz deficyt w magazynku. Na taką ewentualność, nieudolny wirtualny naśladowca Wesleya Snipes'a ma swój miecz. Jeśli wróg jest blisko ciebie i również włada bronią białą to nawet łatwiej go zdjąć machając kataną niż strzelając. Ale w sytuacji zupełnie odwrotnej jest już o wiele gorzej. Chcąc więc jakoś przeżyć musisz legitymować się doświadczeniem przynajmniej średnio zaawansowanego proroka i sprawnie przewidywać kto, kiedy i z której strony na ciebie napadnie.

To co najpierw wydaje się jedną z największych zalet Blade'a (fakt, iż przeciwnicy są potężni) jest zarazem jego największą wadą. Na szczęście wszędzie walają się apteczki i amunicja. Jednak i to nie wystarczy, kiedy dasz się zaskoczyć. Chwila nieuwagi, stuk-puk i po tobie. Czyli tak jak w prawdziwym życiu, ale to nie jest życie! To gra, która powinna dawać jak najwięcej radości, a nie frustrować.

I po tych wszystkich wadach jakie tu wymieniłem pewnie spodziewacie się jednego. Egzekucji. Muszę was rozczarować, nic takiego nie będzie miało tu miejsca. Gra miała aspiracje na 7. Jednak zbyt dużo niedociągnięć spowodowało obniżenie oceny.

o.g.

PlayStation **6**

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	5
MIÓD	6

Wydawca: Activision
Producent: Hammerhead
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

MUPPET MONSTER ADVENTURE

Do dwóch świątecznych platformerów dałacza trzeci MUPPET MONSTER ADVENTURE, który usilnie próbuje w decydującym momencie znokautować SPYRO. Cios został jednak zablokowany.

Nie bez powodu przytoczyłem tutaj postać smoka, a w poniższym tekście kilka razy nawiążę jeszcze do naszego skrzydlatego bohatera. Jak już wspomniałem we wstępie mamy do czynienia z kolejnym platformerem - i bardzo dobrze bo tych nigdy za wiele, wziąwszy pod uwagę suszę jaka panowała przez ostatnie pół roku. Bardziej uważni gracze zauważą, że nie jest to pierwsza produkcja z Muppetami w roli głównej. Poprzednia była wyścigiem, zresztą całkiem udanym. I tym razem bohaterami są przemiłe stworzonka Jima Hensona. Fabuła jest prosta jak drut. Nasza paczka postanowiła się wybrać na wakacje po drodze odwiedzając swego kuzyna. Niestety, w bliżej nieokreślonych okolicznościach wszystkie Muppety zostały przemienione w potwory. Gizmo stał się wampirem, Piggy czarownicą itd. Jedynym ocalałym z tej tragedii jest Robin, kuzyn Kermita. I to na jego barki zostanie rzucony ciężar uratowania przyjaciół. Do dyspozycji ma rękawicę z pistoletem laserowym oraz plecak, w którym będzie przechowywał różne przedmioty.

Osiemnaście poziomów podzielonych jest na sześć światów, w których odbywać się będą przygody. W każdym z nich do pokonania (czytaj uwolnienia) jest jedna postać odgrywająca rolę bossa. Gra jest bardzo urozmaicona poprzez sukcesywne dodawanie nowych umiejętności bohaterowi. Na początku Robin, potrafi skakać, strzelać i wirować. Jednak po pewnym czasie wachlarz jego ruchów zostanie urozmaicony o nurkowanie, szybowanie, przesuwanie dużych kamieni, cios karate i wiele innych. Na każdym z poziomów jest przynajmniej jedna zdolność do nauczenia. Oprócz pokonywania korytarzy i skakania po różnych platformach, należy pozbierać znaczki i Muppet Medaliony. Są to przedmioty, które decydują o dostępności następnych leveli. Oprócz tego będziemy postawieni przed kilkunastoma próbami, takimi jak zestrzelenie odpowiedniej liczby kur-spadochroniarzy, wygranie wyścigu z szybkim pawiem, rozwalenie wszystkich posągów rycerzy, rozwiązanie puzzli i wiele, wiele innych. Zwieńczeniem każdego świata jest walka z bossem. Za każdym razem jest nim któryś z przyjaciół żaby, czekający na zdjęcie uroku.

W sumie mam jeden poważny zarzut do tej gry. Jej wtórność. Jestem niezadowolony z wielu rozwiązań. Na przykład dodatkowe życia to robaczek w butelce (Spyro), szybowanie (Spyro), dodatkowe power upy - ogniste strzały (Spyro) i uciekający potwór z Muppet Medalionem (to chwyt ze złodziejem ze Spyro!!!). Za dużo tego, nieprawdaż? Nie uśmiecha mi się granie, w produkt, który cały czas zmusza do zadania sobie pytania "chyba gdzieś to już widziałem".

Cała oprawa stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Sceneria i postacie wymodelowane są ze znawstwem, jest kolorowo, płynnie i przede wszystkim przejrzyście. Niektóre muzyczki zasysają i po pewnym czasie drażnią ale da się wytrzymać. Całość domknięta jest przyzwoitą długością gry, która spokojnie wystarczy na kilka długich wieczorów. Wszyscy lubiący Muppety będą świetnie się bawić, natomiast wytrawni znawcy gatunku mogą się delikatnie zdenerwować. Jednak mimo wszystko gra warta jest uwagi.

Brat

PlayStation **7**

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	6
MIÓD	7

Wydawca: Sony
Producent: Henson Int
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

HARVEST MOON
Back To Nature

Najłatwiej jest chyba napisać, że wykazałem się daleko idącą krótkowzrocznością i podstawowym brakiem umiejętności przewidywania. Wyczerpanie większości prześmiewczych uwag dotyczących pracy na roli podczas pisania recenzji wersji na N64 w N+ odarło wszelkie ewentualne konwersje z tychże uwag, czyniąc wszelkie dalsze ewentualne teksty - gołymi jak palec.

Na szczęście oprócz tekstów noszących znamiona mojego topornego poczucia, jak w dalszym ciągu twierdzę - humoru, na temat skonwertowanego właśnie na PSX-a symulatora farmera i hodowcy można napisać też wiele dobrego bez silenia się na ironię.

Zacznijmy więc od ciosu. HARVEST MOON to gra oparta na masie przeraźliwie rutynowych zadań, jakie każdego dnia czekają od samego ranka na samotnego zarządcy gospodarstwa.

Grę rozpoczynamy od przejęcia rzeczonego gospodarstwa po zmarłym dziadku. Był on szanowanym powszechnie i dobrym zarządcą swego obejścia, jednak od czasu jego śmierci upłynęło trochę czasu. Zniknęły wszystkie zwierzęta, grządki zarosły chwastami - jednym słowem gospodarstwo całkowicie podupadło. Wójt leżącej obok wioski daje nam trzy lata na przywrócenie farmy do porządku. Jeżeli wyrobimy się w tym czasie - możemy kontynuować grę dłużej. Jeżeli nie - wioskerzy wyrzucą nas z niej.

Rozpoczynamy grę przejmując ster władzy, który zrobi z nas potentata tego stosunkowo mało, że tak powiem, zagospodarowanego (przynajmniej w grach konsolowych) rynku. Droga nie będzie jednak prosta...

Wszystkie prace jakie muszą być wykonane na gospodarstwie nasz nazwany na samym początku bohater wykonuje sam. Och, nie. Nie mogę już dłużej się powstrzymywać. Chciałem porównać tę grę do SHEN MUE od samego początku kiedy zacząłem pisać ten tekst. A więc słuchajcie. Podobnie jak w SHEN MUE, bohater HM budzi się codziennie rano i zabiera się do rutynowych zadań. Koniec porównania.

Włączyć telewizor i obejrzeć prognozę pogody, wiadomości lokalne, informator rolniczy oraz program kucharski. Potem - wyjść na dwór, usunąć chwasty, podlać rośliny, zebrać plony (o ile są) i wrzucić je do skrzynki dla kupca, pobawić się z psem (żeby dobrze radził sobie w wyścigach i chronił przed dzikimi zwierzętami), dojrzeć kury i pozbierać zniesione jaja, ostrzyc owce i... To tylko część zajęć. Jest jeszcze hodowla ryb i krów, kwestia dostosowywania odpowiednich ziaren do pory roku, branie udziału w licznych imprezach wioskowych no i... Podrywanie dziewczyn.

W wiosce jest ich pięć i każda ma swojego amanta. Jednak poprzez częste rozmowy z wybraną z nich, możemy przekonać je do siebie i w rezultacie - ożenić się i mieć dziecko. Uroki płynące z dzielenia obowiązków z żoną przejawiają się głównie w sporej liczbie prezentów jakie należy jej ofiarowywać.

Na tyle, na ile pozwala to prosta i dobrze spełniająca swoje zadanie grafika - HARVEST MOON jest realistyczny. Z dźwiękiem jest już gorzej - nudnawe i monotonne melodyjki, niewiele dźwięków. Nie najlepiej.

Dni w kalendarzu podzielonym na cztery pory roku płyną powoli, ale nieubłaganie. Nie ma sztucznych przyspieszaczy czasu i po jakimś czasie albo gracz wciąga się w ten świat, albo zupełnie od niego odpada. Brak tutaj walk, strzelania a rozwala się jedynie kamienie przy pomocy młota. Młot to zresztą jedno z podstawowych narzędzi przydatnych na naszej farmie. Jest jeszcze sierp do koszenia chwastów i wycinania słabszych roślin, motyka do kopania ziemi (oraz - w ziemi, kiedy szukamy metali szlachetnych potrzebnych do usprawniania narzędzi u wioskowego kowala), konewka do podlewania grządek (chyba, że akurat pada deszcz) oraz bardziej specjalistyczne narzędzie jak na przykład te do robienia sera czy strzyżenia owiec.

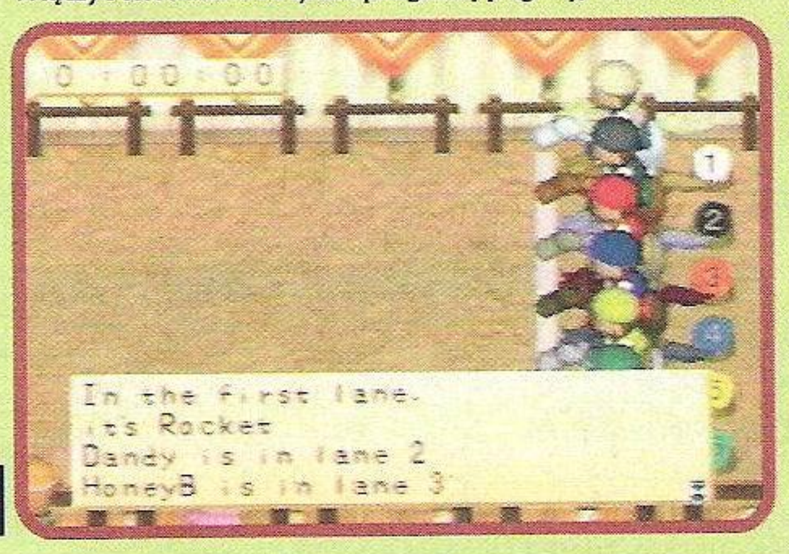
Same zajęcia na farmie byłyby doskonałym materiałem usypiającym graczy gdyby nie masa zaczerpniętych z różnych rpg-ów wydarzeń, których jesteśmy świadkami, sekretów oraz, że tak powiem, wiejskich sub-questów. Mała wioska sąsiadująca z naszą farmą, okoliczne góry i las to teren niezbyt duży, ale wystarczający jak na potrzeby zapracowanego farmera. Obcowanie z mieszkańcami dodaje tej odrobiny rozrywki, jaka potrzebna jest po ciężkiej harówce.

Aha - oprócz tych wszystkich drobnych dodatków nie zabrakło też możliwości rozbudowywania farmy. Dodanie cieplarni, rozbudowa o nowe piętro czy pomieszczenia jest może kosztowna, ale za to widok rosnącej z roku na rok posiadłości jest ogromnym powodem do dumy. A jaką daje satysfakcję!

Ciekaw jestem w jak bardzo żałosnym świetle musi stawiać moje życie towarzyskie fakt, iż rozwodzę się tu nad urokami płynącymi z monotonnego podlewania konewką wszystkich grządek, usuwania chwastów, rąbania drewna, macania kur, pasania krów, strzyżenia owiec, doglądania konia i ekscytacji płynącej z perspektywy wzięcia udziału w zbliżających się obchodach święta pomidora.

Albo nie. Wcale mnie to nie interesuje.

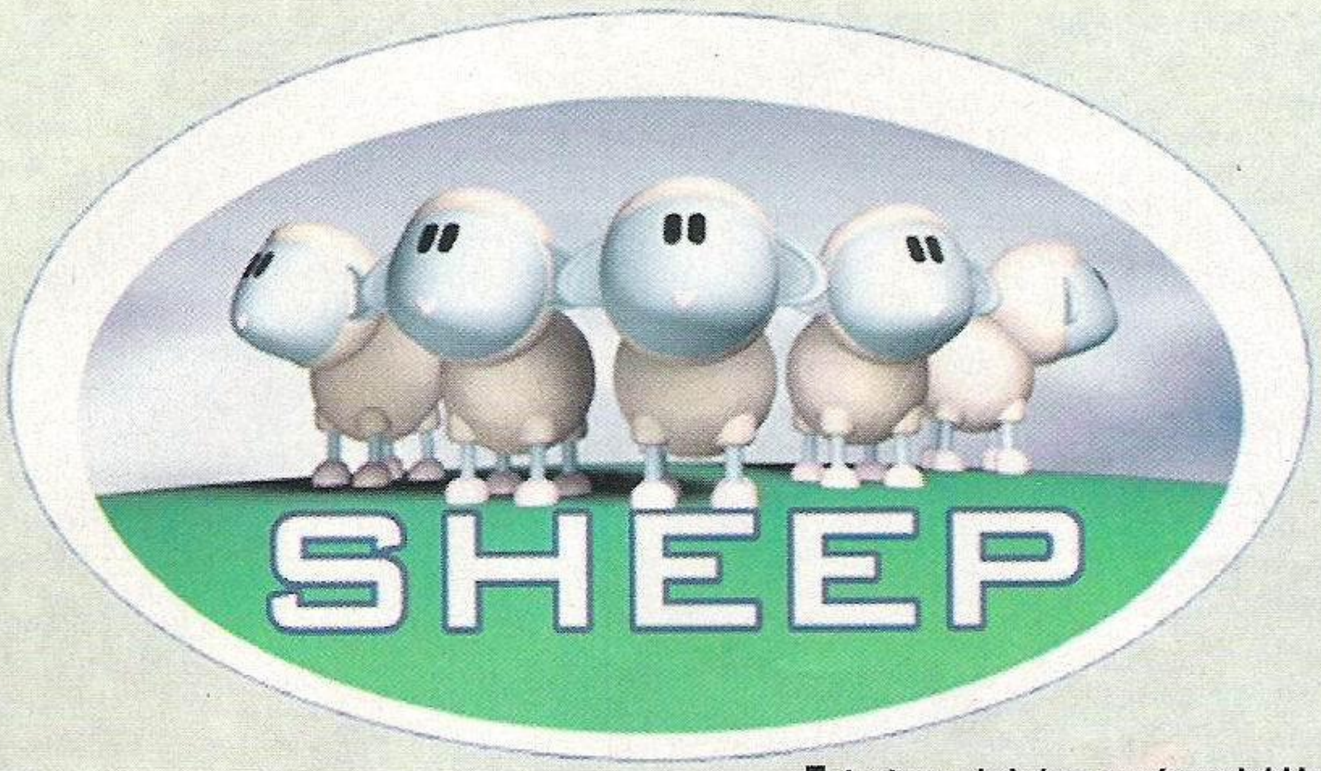
Banan



PlayStation **9**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 9

Wydawca: Natsume
Producent: Natsume
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Ledwo zdążyłem zzuć gumiaki i zasiąść na zydlu z kubkiem zsiadłej wódki po wyczerpującej zabawie w farmera na stronie obok, a już trzeba było zająć się krnąbrnymi owieczkami hasającymi na tej. Nie ma dla człowieka pracy odpoczynku na tym świecie, oj nie ma. Szybkim haustem obaliłem więc kubek, poprawiłem szelki ogrodniczek, słomkowy kapelusz nacisnąłem mocniej na głowę i ruszyłem na pole.

Rzadko kiedy mamy okazję przedstawić wam dwie tak zbliżone tematyką gry jak w tym miesiącu. O HARVEST MOON i zabawie w farmera łamane na hodowcę trzody mieliście już okazję poczytać. Zapraszam więc na drugą wizytę w "Zagrodzie Banana". Tym razem pobawimy się w pastucha.

Ponieważ sprawa jest delikatna, mniej więcej tutaj zostawię wam miejsce na zastosowanie odpowiednio sprośnego dowcipu o specjalnej więzi jaka łączy pasterzy ze swoimi owieczkami i przejdziemy od razu do sedna.

Używając porównań, które zawsze jakoś człowieka przybliżają do gry - SHEEP to gra będąca połączeniem znanego z Amigi i PeCeta, a także ostatnio - Pana Kolorowego CANNON FODDER (sposób przedstawienia akcji i grafika) z LEMMINGAMI (jeżeli chodzi o ratowanie stworków). Ale nie tak do końca. Bo owcami w tej grze nie sterujemy. Sterujemy ich pasterzem. Jednym z czterech, różniących się nieznacznie między sobą. Dla odmiany są też cztery gatunki owiec - jedne bardziej się boją krzyków pasterza, inne są głupsze, jeszcze trzecie lepią się w kupę lepiej niż inne. Czterech pasterzy, cztery gatunki owiec. Czego jeszcze może być po cztery? Poziomów. Są cztery poziomy, przez które musimy przeprowadzić głupawe istoty, uważając aby krzywda stała się jak najmniejszej liczbie z nich. A ile etapów ma każdy z poziomów, pytacie? No jakżeby inaczej... Cztery!!!

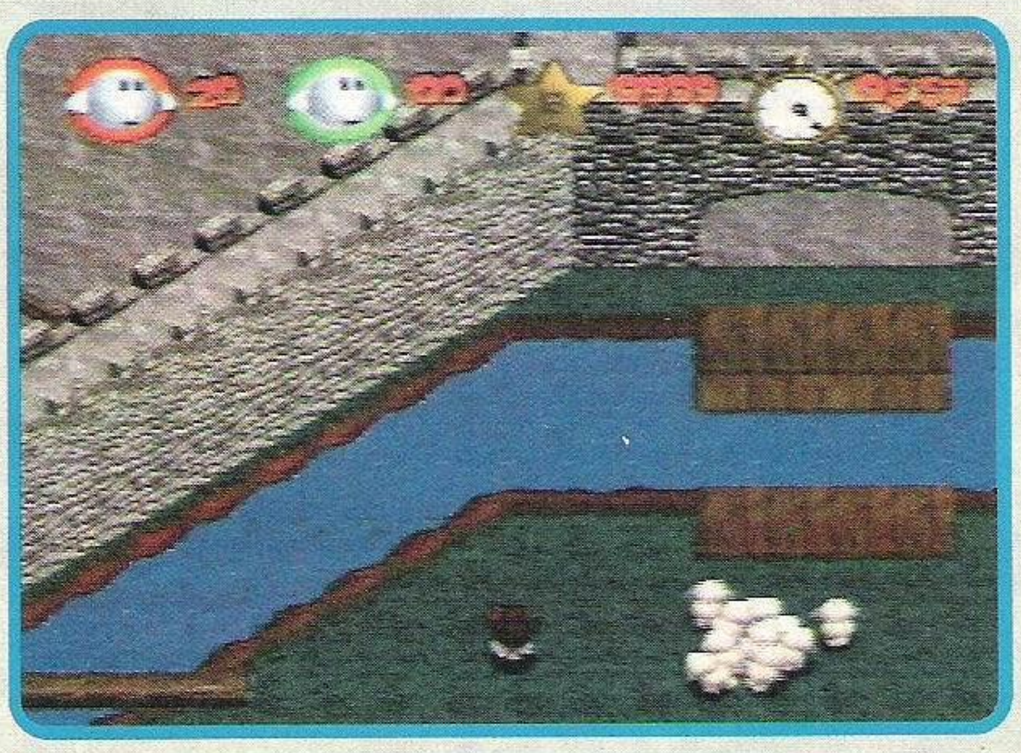
Węszę tu jakiś spisek, ale idźmy dalej.

Po wyborze jednego z czterech etapów danego poziomu (dostęp mamy do wszystkich czterech od razu, ale żeby przejść do następnego poziomu musimy zaliczyć je wszystkie), wyznaczamy jeden z gatunków owiec i ruszamy na plac boju.

Mapki są całkiem spore i wręcz uginają się od rozmaitej maści sprzętu, osób i innych niebezpieczeństw czyhających na życie biednych owieczek.

Kiedy idziemy za owieczkami, one biegną mniej więcej do przodu przed siebie. Kiedy krzyczymy na nie - rozbiegają się na wszystkie strony. Można też zakraść się do jakiejś od tyłu, złapać ją i przetransportować w odpowiednie miejsce. I być może to byłoby kluczem do przejścia każdego z etapów gry, gdyby nie pewien drobny tykający szczegół.

O czas na mały quiz. Jak myślicie ile minut jest na przejście pierwszego etapu? Hehe. Cztery? Skąd wiedzieliście? Choć później limit się zwiększa... Nieubłaganie płynący czas straszliwie podnosi poziom irytacji płynący z zabawy z owieczkami. Pomijam fakt, iż są to strasznie krnąbrne bestyjki rozłażące się na wszystkie strony, wpadające pod traktory, dające się rozjeżdżać kosiarkom, spalające się na ogrodzeniach elektrycznych, tonące w wodzie i robiące jeszcze całe mnóstwo innych niestosownych rzeczy.



Sterowanie nimi jest trudne, ale potrafi dawać satysfakcję. Kiedy naprowadzicie już pierwsze stado na szereg skoczni zaliczając za to bonusowe punkty, sprytnie ominiecie anioła piekła jeżdżącego dookoła zagrody na motorku i ujrzycie ostatni kuleczkowaty ogonek znikający w naczepie ciężarówki - poczujecie sporą ulgę.

Gra stara się wcisnąć eskortowanie owiec w ramy fabuły mówiącej coś o najeźdźcach z kosmosu, którzy przybyli na ziemię zabrać swoich całkowicie oswojonych towarzyszy, którzy z zamiarem podbicia Ziemi przybyli tu jakiś czas temu. Ale raczej średnio się to łyka. Fabułę przedstawiają krótkie animowane filmiki o humorystycznym zabarwieniu. Istotą gry jest jednak jej zręcznościowo-logiczne podejście. Oprócz bardzo porządnie przygotowanych poziomów treningowych, na poszczególnych etapach znajdujemy książki, z których można dowiedzieć się różnych przydatnych rzeczy na temat danego poziomu. Nie brakuje też porozrzucanych złotych statuetek owieczek (po jednej na każdy etap, których zebranie otwiera dostęp do mini gierek. Ciekawi was ilu? Nie wiem czy jest sens pisać.

Grafika SHEEP spełnia swoje zadanie dobrze - śmiesznie wyglądają owieczki, jednocześnie nie ma większych problemów z odróżnieniem poszczególnych ras owiec. Akcja jest szybka i płynna, ale nie ma mowy o jakichś szczególnych efektach. Oprawa jest estetyczna i przejrzysta, ale nic poza tym. Gorzej jest z dźwiękiem. Autorzy mieli tutaj okazję popisać się mnóstwem zabawnych sampli. Czego jednak nie zrobili. W rezultacie niektóre dźwięki przyprawiają o dreszcze - spróbujcie przegrać na którymś etapie i zostawić włączony ekran Game Over na jakieś dziesięć minut. Albo może nie, bo sąsiad zza drzwi może nie wiadomo co pomyśleć sobie o waszej nowej sympatii...

Gra jest niestety dosyć trudna, przynajmniej jeżeli ma się ambicje odeskortowania do końca poziomu jak największej liczby owieczek. Uprzedzam - to jedna z tych stresujących gier, gdzie po kilka-kilkanaście razy podchodzi się do tego samego poziomu.

Banan

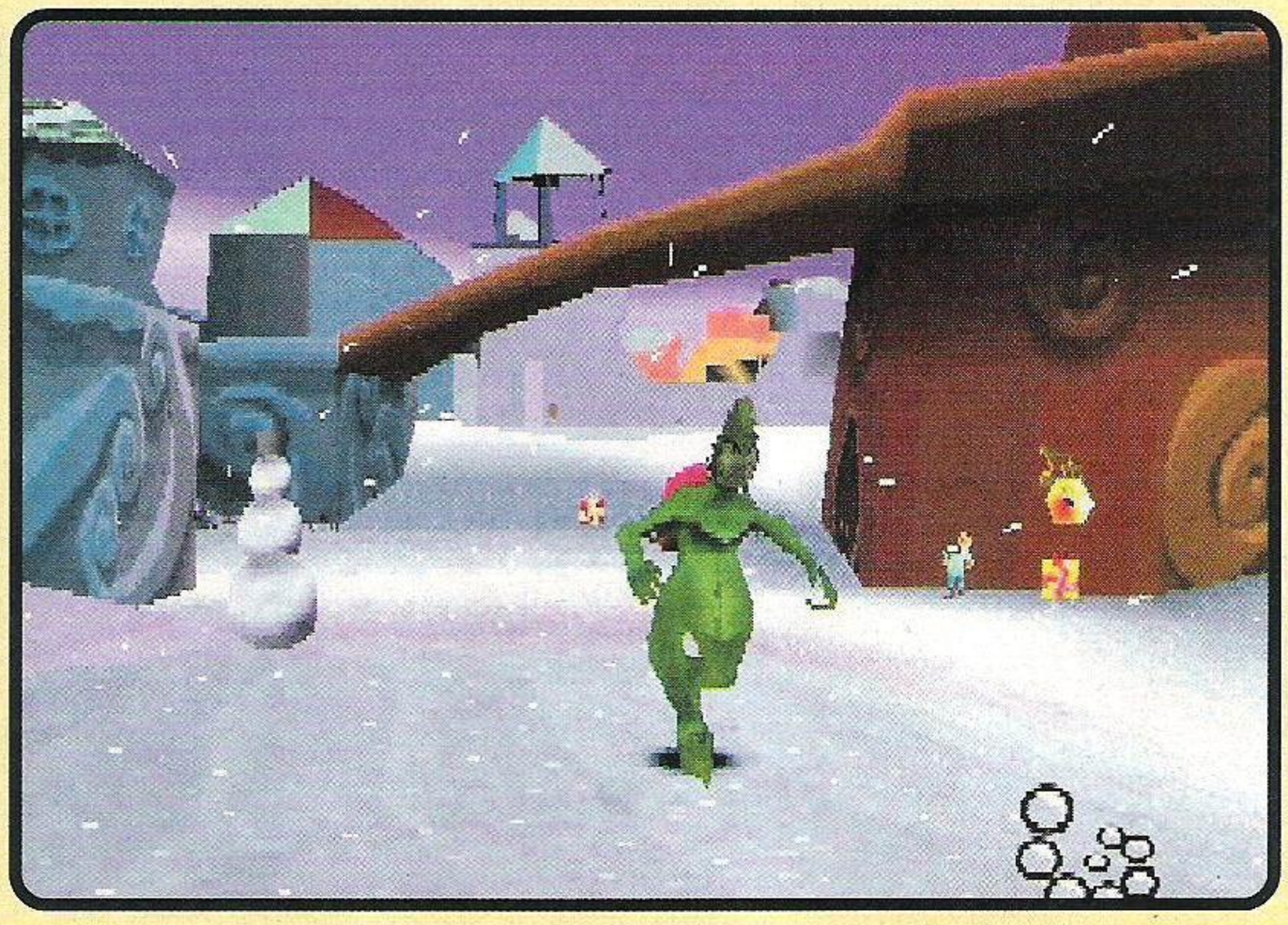
PlayStation 7

GRAFIKA 6

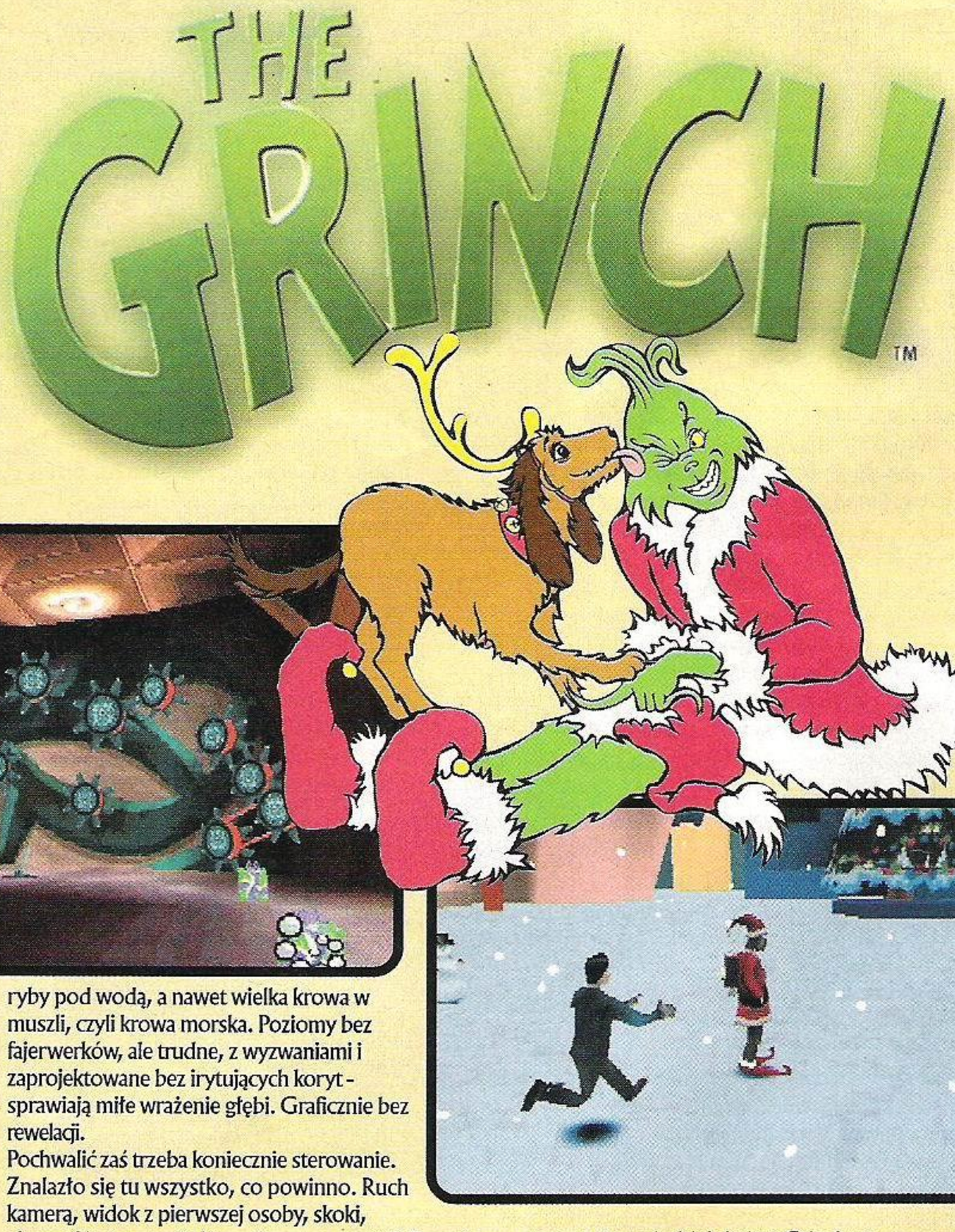
DŹWIĘK 5

MIÓD 8

Wydawca: Empire
Producent: Empire
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



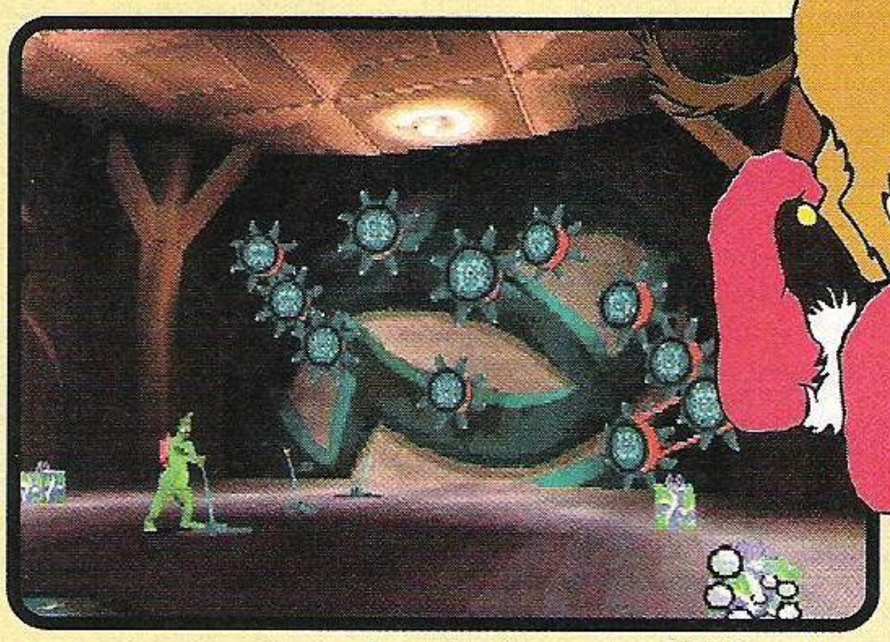
Z fizycznego punktu widzenia fakt, że coś jest zielone oznacza, że odbija światło barwy zielonej. Robią tak na przykład rośliny, które zielonego światła nie potrzebują. Choćbyście ustawili roślinę pod milionem zielonych żarówek i tak wam nie urośnie.



Po grze w GRINCH, którą dostajemy w prezencie od Konami i Universal Interactive Studios zielonego będziecie mieli aż nadto. Na pytanie kim jest "the Grinch" odpowiedź nie jest taka znowu oczywista. Jest to dziwny, zielony osobnik, głęboko zakorzeniony w kulturze amerykańskiej i jedna z nielicznych, de facto, złych postaci, która cieszy się sympatią dzieci. Sympatią słabnącą, którą rozbudzić miał na nowo dopiero film z Jimem Carreyem i oczywiście gra na PSX-a.

Konami swoją klasę ma, więc od razu można odrzucić sąd o tym, że GRINCH będzie cieniasem. Zwłaszcza, że gdy Japończycy kupują licencję od Amerykanów, honorem narodowym jest jej nie zmarnować. I nie zmarnowali.

Gra jest - o dziwo - czymś lepszym niż wskazywałby film. Przede wszystkim jest miksem zręcznościówki i gry przygodowej. Zielony ludzik zwiedzać będzie różne światy na własnych pokracznych nogach, z pomocą plecaka-helikoptera, w łodzi podwodnej, itp. niszcząc prezenty świąteczne i zbierając do kupy plany swojego zestawu "mały tajny agent", które rozwiał wiatr. Co zbierzemy - możemy zbudować. Tak więc i plany lornetki i helikopterka muszą zostać najpierw odnalezione, zanim sprzęt da się zbudować. Skrzat biega pokracznie, zionie potwornie cuchnącym oddechem, manipuluje najprostszymi urządzeniami (np. pociąga za dźwignie), skrada się - oto macie obraz podstaw gry. Tu skoczyć, tu rozwalić prezenty, dostać się na jakąś trudną półkę by dosięgnąć czegoś, lawirować między pułapkami... Dodatkowo można przenieść się w ciało przybocznego psa i spenetrować miejsca, w które tłusty Grinch się nie wepchnie.



Z początku głównymi przeciwnikami będą ludzie. Każde zaczepiające cię dziecko, albo policjant krzyczący "Freeze!" i strzelający lodowym pistoletem zabierają energię. Potem przeciwników się namnoży: będą roboty, ryby pod wodą, a nawet wielka krowa w muszli, czyli krowa morska. Poziomy bez fajerwerków, ale trudne, z wyzwaniami i zaprojektowane bez irytujących koryt - sprawiają miłe wrażenie głębi. Graficznie bez rewelacji.

Pochwalić zaś trzeba koniecznie sterowanie. Znalazło się tu wszystko, co powinno. Ruch kamerą, widok z pierwszej osoby, skoki, eleganckie trzymanie kierunku przez postać. Przez to przynajmniej wiemy, że jak coś nam się nie udaje, to nie przez błąd kodu, ale przez to, że np. zbyt późno wybijamy się do skoku.

Na największe peany zasługuje zaś jednak dźwięk, a w szczególności BGM, czyli muzyka brzdąkająca sobie w tle. Jest dokładnie tym, co wyobrazicie sobie, gdy powiem "muzyka, której słuchają amerykanie w święta, a nie są to kolędy". Dzwoneczki, skrzypeczki, cymbałki naśladujące śnieżek. A wśród tego wszystkiego... rozhasany zielony śmierdziel psujący prezenty.

No właśnie. Po EMPEROR'S NEW GROOVE [patrz recenzja w tym numerze N+] przyszła kolej na kolejną grę, w której główna postać jest złośliwa, obrzydliwa i nie za mądra. Mało tego - jest to gra dobra. Z niecierpliwością czekam na doniesienia w gazetach o tym jak to tata kupił mamie na gwiazdkę komplet porcelany, a synek skoczył na wszystkie te prezenty i powiedział, że jest Grinchem.

Opamiętajcie się, panowie koderzy!

Koniec moralizowania. Gra lekko ponad średnią, miło się gra, jest dość trudna i mozolna. Przystępne menu, ładna muzyka. Czy szukać jej w sklepach zadecydujcie sami.

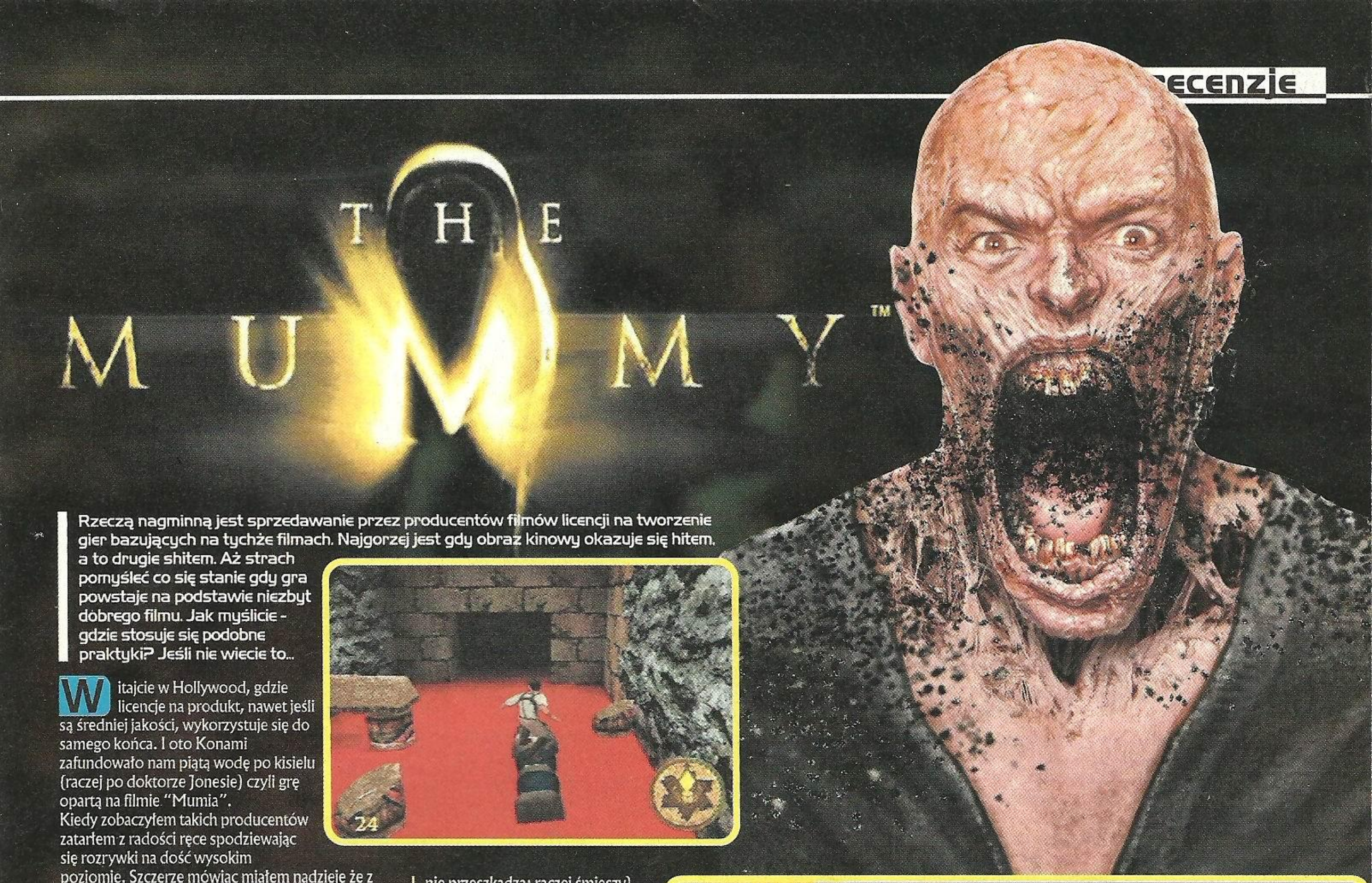
Grabarz

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

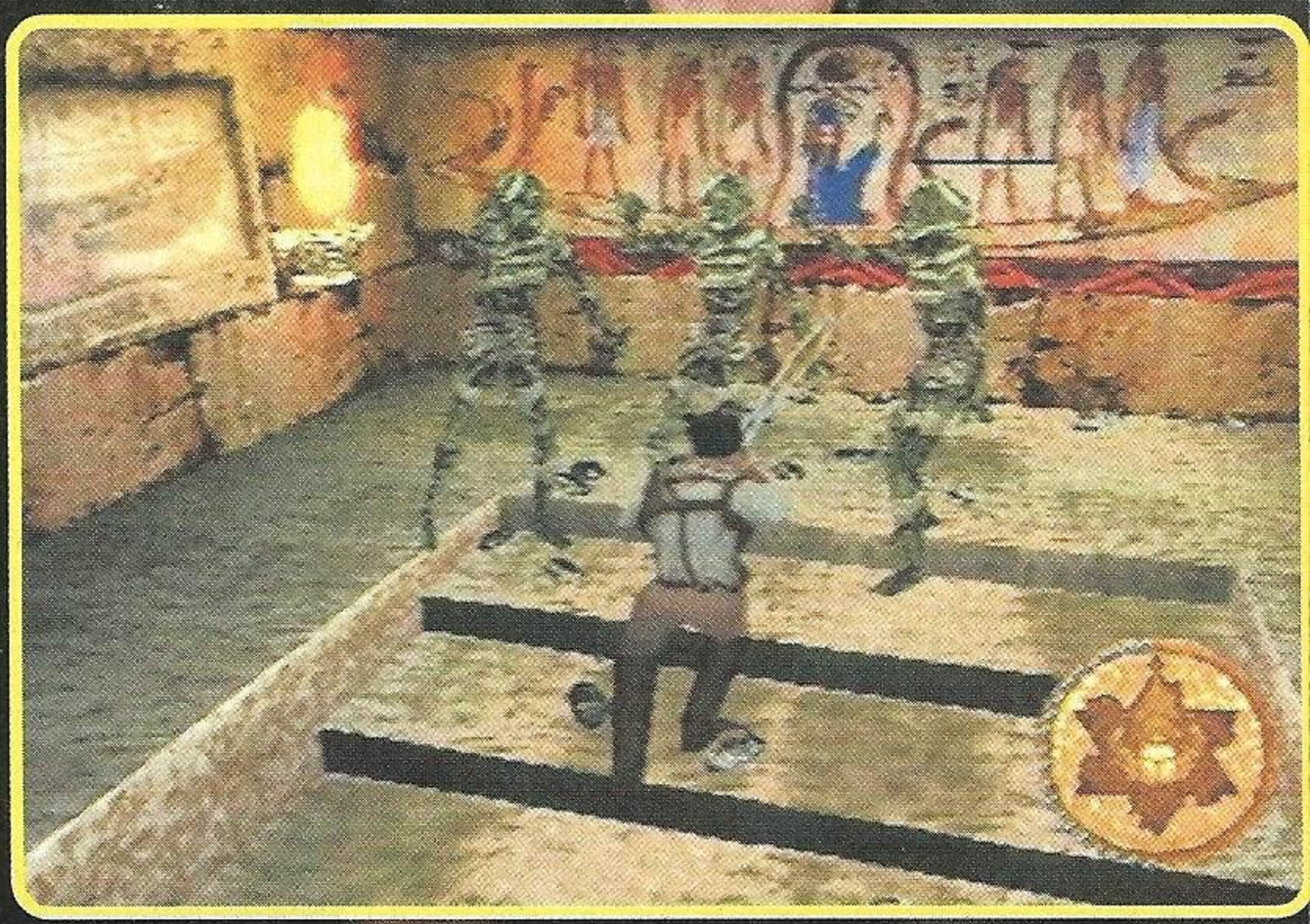
Wydawca: Konami
Producent: Universal
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

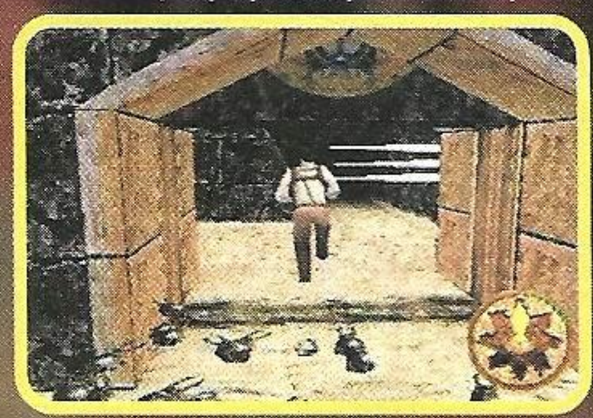
THE MUMMY™



Rzeczą nagminną jest sprzedawanie przez producentów filmów licencji na tworzenie gier bazujących na tychże filmach. Najgorzej jest gdy obraz kinowy okazuje się hitem, a to drugie shitem. Aż strach pomyśleć co się stanie gdy gra powstaje na podstawie niezbyt dobrego filmu. Jak myślicie - gdzie stosuje się podobne praktyki? Jeśli nie wiecie to...

Witajcie w Hollywood, gdzie licencje na produkt, nawet jeśli są średniej jakości, wykorzystuje się do samego końca. I oto Konami zafundowało nam piątą wodę po kisielu (raczej po doktorze Jonesie) czyli grę opartą na filmie "Mumia".
Kiedy zobaczyłem takich producentów zatarłem z radości ręce spodziewając się rozrywki na dość wysokim poziomie. Szczerze mówiąc miałem nadzieję że z takiego filmu akcji jakim jest "Mumia "da się zrobić niezłą grę.
Zacznijmy może od fabuły. Hmmm, można tylko powiedzieć, że gra jest dokładnym odwzorowaniem filmu. Tak więc wcielamy się w postać Ricka O`Connela, a naszym głównym celem jest pokonanie złej mumii (co za niespodzianka) czyli kapłana sprzed trzech tysięcy lat: Imhotepa.
Przyglądając się początkowi gry można odnieść wrażenie, że mamy przed sobą kilka ścinków z filmu do których dodano średniawą produkcję. Klimat ten potęguje załączona reklama filmu "Mummy Returns" w formie kilkusekundowej migawki, co jest typowo komercyjną zagrywką. Jednak reklama jest dźwignią handlu i możnaby to jeszcze wybaczyć, gdyby gra obroniła się sama...
Niestety, sprawia ona nienajlepsze wrażenie. Chociaż tekstury na ścianach oraz podłodze są ładne, a grafika chodzi w podwyższonej rozdzielczości, to... Podczas rozgrywki nie można pozbyć się niezamierzonego przez autorów uczucia klaustrofobii, potęgowanej przez egipskie ciemności i upierdliwy pop-up otoczenia (nie widzisz co masz trzy metry nad głową). Niedoróbki graficzne leveli, są niekiedy tak duże, że nie można ich nie zauważyć. Lecz wszystko to jest niczym przy wyglądzie głównego bohatera. Dosyć powiedzieć, że jego twarz bardziej przypomina sześcian niż owal, a reszta naszych towarzyszy podczas kiepskich wstawek często miga i się załamuje (bynajmniej nie z tego powodu, że goni ich mumia). Odwzorowanie ruchów (czyli po polsku motion capture) też nie wygląda najlepiej. O'Connel biega jak gdyby spieszył się do łazienki, a jego skoki są bliższe wyczynom Spider-Mana niż zwykłego człowieka (co akurat w graniu nie przeszkadza; raczej śmieszy).
Od razu pragnę też zdementować plotki, jakoby gra była podobna w jakiś sposób do TOMB RAIDERA. Miłośnicy wcześniej wymienionej gry nie znajdą tu ani zapierających dech w piersiach akrobacji, ani tak pokaźnej gamy ruchów, ani wreszcie porządnych zagadek logicznych.
Czym zatem jest MUMMY? Po wszystkich tych narzekaniach można odnieść wrażenie, że jest to kompletny niewypał. Na szczęście gra nie jest tak denna jak mogłoby się z początku wydawać każdemu kto zaczął czytać ten tekst.
"Mumię" ratują przede wszystkim przerywniki w formie mini gierek. Możemy więc posurfować na pniu, zabawić się skakaniem przez beczki lub ucieczką przed jedną z wielu plag Faraona. Poziomy w miarę przechodzenia gry stają się coraz ciekawsze, przez to że nie są tak monotonne i co chwila zajmujemy się czymś innym. Na naszej drodze





spotkamy także sporo rodzajów różnorodnych przeciwników, sługusów Imhotepa. Będą to zmumifikowani łucznicy, pikinierzy, młociarze, miecznicy czy też bezcielesne duchy. Chociaż ich wygląd nie umywa się do takich na przykład zombiaków z RE, to pokraki dobrze spełniają swoją rolę atakując grupami i wyskakując z najbardziej niespodziewanych miejsc. Oprócz szatkowania przeciwników podczas gry trzeba będzie popisać się jeszcze małpią zręcznością skacząc po półkach, omijając kolce, gejzery ognia i ruchome piaski. Tymczasem szare komórki naszych mózgownic nie nadwerężą się, choć będą potrzebowały odrobiny gimnastyki. Na plus także można z pewnością zaliczyć muzykę. Pochodzi ona z filmu, co akurat jest dobre, bo przy takich produkcjach jak "Mumia" podkłady robi zawsze orkiestra symfoniczna. Utwory instrumentalne są naprawdę porywające i potrafią zmobilizować do bmięcia przez kolejne etapy.
Zauważyliście może, że słowo "dość" (plus raz "dosyć") często występuje w tej recenzji? To dlatego że sama "Mumia" jest po prostu "dość" średnią produkcją z pewnymi niedoróbkami. Nie ukrywam żalu do Konami za wypuszczenie takiej gry. Może przyzwyczajony do MGSa wymagam zbyt wiele. Jest to oczywiście odczucie subiektywne, tak jak moja niechęć do komercji wypływającej z gry wszystkimi szczelinami. Być może niektórym nie będzie to przeszkadzało i znajdą w tym produkcie niezobowiązującą rozrywkę.
Co jeszcze zostawić na koniec? Grę polecić mogę tylko fanom "Mumii" i graczom nie stawiającym przed zręcznościówkami zbyt wielu wymogów. Może skuszą się na nią także wielbiciele "Indiego", bo jak mówią: na bezrybiu i rak ryba, a gra oferuje podobne klimaty. Inni niech raczej sprawdzą ją w akcji przed zakupem.

Flik

WERSJA NA DC W DRODZE

...i może wszystkie niedróbki graficzne, która tak bolą Flika znikną... Miejmy nadzieję, bo temat jest całkiem fajny. [G-Ash]

PlayStation 6

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	7
MIÓD	5

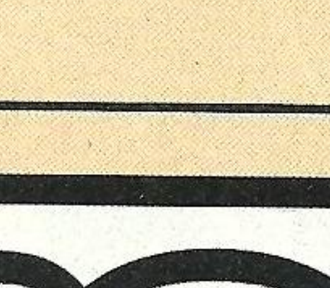
Wydawca: Konami
Producent: Rebellion
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

POCKET

Pamiętaj dzieciak - złap je wszystkie!
Te czerwone i te kamieniste.
Yo.
pocketto@poczta.wp.pl

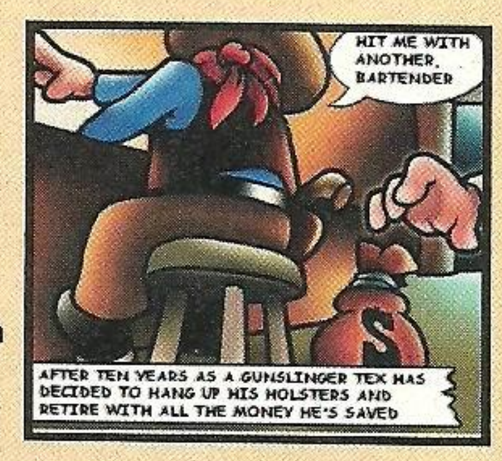
news - news - news - news - news - news

Gra POWERPUFF GIRLS może nie za bardzo się udała, ale koderzy pracują już nad DEXTER'S LABORATORY - ROBOT RAMPAGE. Szesnaście poziomów, trzy różne postacie Dextera, roboty i kombinowanie. Może poszczęści mu się bardziej, niż Atomówkom.



Infogrames zgadało się z firmą Hasbro i wykupiło prawa do konwersji automatowych postaci tejże firmy. Czy miał na to wpływ ostatni sukces FROGGERa i Q*BERTa na GBC? Powiada się, że to możliwe. Plotki głoszą, że należy spodziewać się teraz nowego PONGa. Fiu, fiu... Co oni kombinują? Zwłaszcza, że oficjalnie potwierdzili też, że w roku 2001 wydadzą grę w świecie DRAGONBALL Z! Pozycja ta pojawi się na PlayStation, PlayStation 2 i GameBoy COLOR. Infogrames się podźwignęło?

http://www.slitherine.co.uk/html/comic/ jest adresem, pod którym możecie przeczytać komiks dziejący się w świecie gry TYRANNOSAURUS TEX - pierwszego shootera fpp na GBC. Polecamy także aktualne screeny i wywiady. A podzielić się z wami chcemy refleksją: żadna chyba produkcja na GBC nie miała takiej promocji jak TT. Komiksy, muzyczki, wielka strona internetowa z postępami prac, filmiki. Żeby tylko ta gra się udała.



Amerykanie, dążąc jak zawsze do ulepszania całego świata, wytknęli 12 najgorszych, najbardziej brutalnych, a zarazem - najbardziej popularnych zabawek dla dzieci. Dopisując im zarazem metkę: Rodzice, trzymajcie dzieci daleko. Rzecz w tym, iż w owej dwunastce znalazły się aż trzy gry na GBC: BIONIC COMMANDO, TUROK 3 i METAL GEAR SOLID! POKEMON STADIUM też się załapał. Powariowali, czy jak?

Guh! Celebi, ukryty pokemon wersji Gold i Silver, odkrywany tylko za opłatą do Nintendo, specjalnym hasłem ma zamiar podbić świat! Otóż już latem tego roku zadebiutuje obok Pikachu w epopei kinowej opowiadającej o podróżującym w czasie pokemonie. A swoją drogą sprytny wybieg - jak zwrócić uwagę publiczności, że tego pokemona trzeba złapać.

Crawfish Interactive uchyliła rąbka tajemnicy swoich prac nad wyścigami Formuły I na Game Boy Advance. Na udostępnionym filmiku widać kilka samochodów jadących po prostym torze. Kamera zbliża się i oddala. Wiecie co? Bez rewelacji. To chyba jeszcze jakaś zupełnie wstępna faza roboty. Poczekajmy z ocenami. Znacznie zaś lepiej prezentuje się demo lecącego nad lasem samolocika. GBA jest tu godnym następcą GrajChłopca. Wygląda naprawdę nieźle.

M&M MINIS MADNESS będzie patformerkiem o... cukierkach! Czego się nie robi dla promocji? Dwanaście poziomów, pełnych dzikich harców... rozpędziłem się. To będzie podróż przez fabrykę i pakowalnię cukierków. Heheh... Jak byłem w podstawówce, to chodziliśmy na wycieczki do cukierni. Teraz dzieciom wciśnie się w ręce GrajChłopca i zobaczą jak wygląda fabryka M&Msów. Nie trzeba będzie już nigdzie łazić. Tylko, że ja z tej wycieczki przyniosłem pełne kieszenie czekolady...

Wobec nagłego spadku zainteresowania konsolą Nintendo 64, okazało się, że to GameBoy COLOR dosłownie ratuje życie wielkiemu potentatowi. Rynek japoński zachłysnął się już PS2 i teraz GBC jest znów na pierwszym miejscu list sklepowych. Z tygodnia na tydzień jego sprzedaż rośnie o kilka procent. Ostatni tydzień listopada: ponad 10%! Dzielny chłopiec.

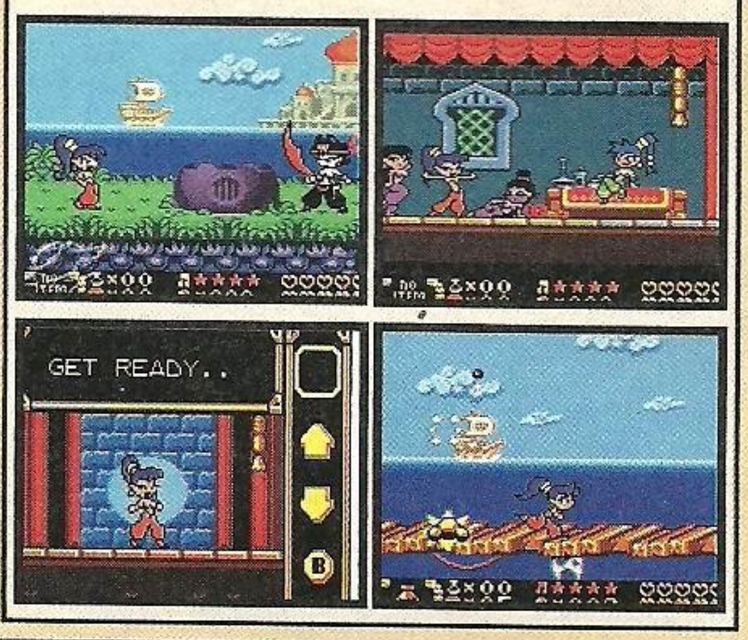
Ericsson ogłosił, że uderza w świat przenośnej elektronicznej rozrywki, ciągnąc projekt Lynxa (pamiętacie jeszcze tę konsolkę Atari?) w nowym wydaniu. Czy to ma sens? Otóż ojcowie projektu uważają, że ma. Lynx ostatnio próbował coś mącić na rynku, wyszła nawet SHADOW OF THE BEAST na tę konsolkę i wcale nie miała złych ocen. A dla nas? Fajnie! Im więcej, tym lepiej! Nie martwcie się - nie powinno być drogo. Projekt RedJade - zapamiętajcie.

Nanoloop - zapamiętajcie też i tę nazwę. Jest to pierwszy na świecie cart do robienia muzyki na GBC. Jakiej? Na razie tylko ciężkiego ambientu w stylu Aphex Twin, ale już to wystarczyło żeby domorośli kompozytorzy zaczęli szaleć na jego punkcie. Ponoć naprawdę dobra rzecz!

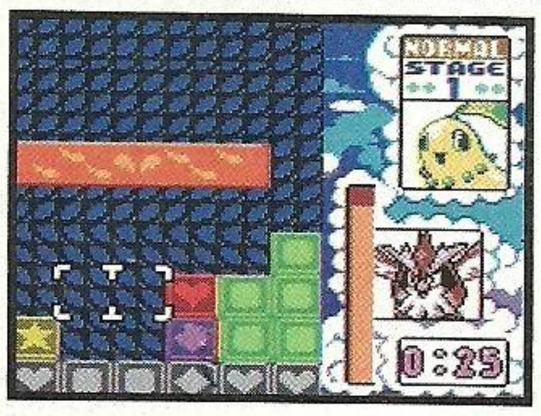
w przygotowaniu

SHANTAE

Uh! Nie chcę zapeszać, ale chyba kieszonsolkowcy dostaną swoją wersję Lary Croft. SHANTAE nadciąga! A co to takiego? SHANTAE, to gra, którą oparto na przepięknym silniku XTREME SPORTS - barwna, szybka, pomysłowa! Bohaterką jest pół-dżinka (ale słowo!), która wynajęta została przez mieszkańców pewnego miasteczka, by zdławić w zarodku zamiary złego pirata. Jakie to zamiary i co to za pirat - nie powiemy. Powiemy za to, że paniusia wygląda przeuroczo, porusza się z gracją nie do opisania, morfuje w harpię i - kurczę - cała gra zapowiada się na hicior! Będą i nocne poziomy (ale nie obiecujcie sobie za wiele, hehe) i bossowie na kilka ekranów, i minigry (np. takie, w których trzeba będzie tańczyć za pieniądze, aż się zarobi na dalszą trasę...), i postacie, które razem mają ponad 2000 klatek animacji! Widzieliśmy filmiki - wygląda przecudownie! Ten mały, seksowny duszek sprawił, że naprawdę uwierzyliśmy, iż z GBC można jeszcze wydźwignąć nową jakość! Kurczę! Ta babka jest atrakcyjna!



POKEMON PUZZLE LEAGUE



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Nintendo

OCENA
9/10

POKEMON PUZZLE CHALLENGE spadł na graczy jak przysłowiowy grom z nieba. Właściwie nie było o tej grze głośno, a nawet jeśli komuś wpadło w ucho, że coś takiego ujrzy światło dzienne to nie pakował tego do szufladki z napisem "gry, na które trzeba uważać". Faktycznie - Nintendo nie zrobiło wielkiej akcji promocyjnej. Może i szkoda.
PPC to idea TETRISA zmutowana i przetrasponowana do GameBoya COLOR i świata Pokemona. Otóż podróżujemy sobie po świecie i wystawiamy do walki swoje Pokemony, tyle że nasze zwycięstwo nie zależeć będzie teraz od ich własności, ile od naszego sprytu i inteligencji. Podczas pojedynku arena zamienia się w wielkie tetrisowisko, na którym pojawiają się klocki z kolorami i figurami. Naszym zadaniem jest takie ustawienie pojawiających się klocków, by w rzędach znalazły się trzy identyczne. Spowoduje to ich zniknięcie. Jeśli nad nimi znajdują się jakieś klocki - spadną na miejsce tych wyeliminowanych (może to zapoczątkować reakcję łańcuchową). Jak się manipuluje? Za pomocą kursora zmieniamy miejscami dwa sąsiednie, poziome klocki. Do tego mamy sześć opcji gry (w tym z kolegą), a dodatkowo potykając się z innym trenerem pokemonów, po meczu możemy zabrać mu jego zwierzaki, których użył podczas walki przeciwko nam. Sporo tego. Dla wszystkich miłośników gier logicznych, przy których można siedzieć godzinami, dla fanów poke-świata PPC wydaje się pozycją obowiązkową. Dla całej reszty - udana gra. Naprawdę. **[Pocketto]**

CzArNy KąCiK PoCKEt

Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych, na które nie powinniście wydawać kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKECIE, choć tytuły często mogą kusić.

■ GODZILLA THE SERIES: MONSTER WARS [GBC]: Mimo nie najgorszej grafiki, absolutnie nie opłaca się przysiadać do tego tytułu. Polega wyłącznie na strzelaniu. Po pięciu minutach tą grą znudzi się nawet worek cegieł. Z daleka. [3/10]

■ RUGRATS IN PARIS [GBC]: No i nie udało się Pełzakom. Właściwie na granicy słabiaka. Dobra grafika i miłe sterowanie. Niestety koderzy chcieli poprawiać to, co było dobre. Kilka rozwiązań mechaniki gry jest tak złośliwych, że aż strach pisać. Np. zawracanie z 3/4 zrobionego poziomu przez jakąś bzdurę. [5/10]

■ POWERPUFF GIRLS: BAD MOJO JOJO [GBC]: Ech. Tu też niewiele brakowało. Słuchajcie: grafa konkretna, muzyka też. Problem znów w mechanice gry. Zupełnie nie da się momentami sterować. Panowie! Po co było tak udziwniać! [5/10]

■ CRUIS'N EXOTICA: A to dopiero dowcip! Typowy przykład samozachwytu. Otóż CE, jak pamiętacie. miała być pierwszą grą pseudo 3D na GBC. I jest. Problem w tym, że poza silnikiem gry nie ma tam NIC! Nuda, nuda, nuda! Wyścig samochodowy do kosza! [4/10]

BLADE

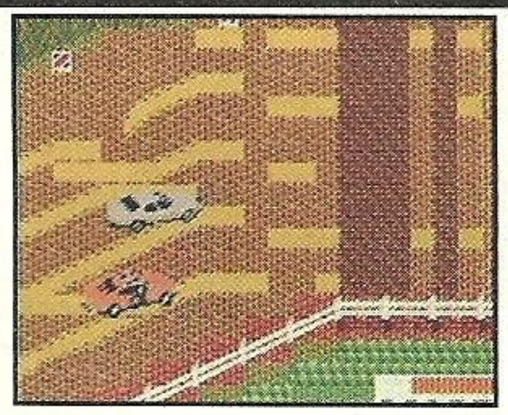
KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Activision

OCENA
8/10

Gra BLADE, którą możecie kupić już na GameBoya, pokazała pewną ważną rzecz. Otóż nie tylko możliwe jest robienie dobrych gier na podstawie filmów fabularnych, ale i doskonałych gier akcji na GameBoyka. BLADE to rzecz jasna łowca wampirów. Dzienny Marek. Poczęty przez kobietę ukąszoną przez wampira nie lęka się światła słonecznego i wykorzystuje tę zaletę do tropienia Władców Nocy. Jest stanowczym pacyfistą. Jego pacyfikatory to: kopniaki, karabiny, noże, granaty... itp, itd. O ile jednak wcześniejsze produkcje próbujące nadrobić klimat filmu można było razem zagrzebać w kuble na śmieci, o tyle BLADE okazał się naprawdę dobrą grą. I nie mówię tu tylko o scenariuszu - a ten, jak na grę akcji wcale nie nudzi. Mówię przede wszystkim o możliwościach głównej postaci: ruchach, wielkości, dostępnych broniach. Jest tego doprawdy zawrotna - jak na kieszonsolki - liczba. Po wtóre poziomy: ciekawe, barwne - ciągną swoją jaskrawością w kierunku dziecięcych platformerów i zatrzymują tuż przed ich granicą. Kurczę - nie wierzę własnym oczom - 8! **[Pocketto]**

DUKES OF HAZZRAD



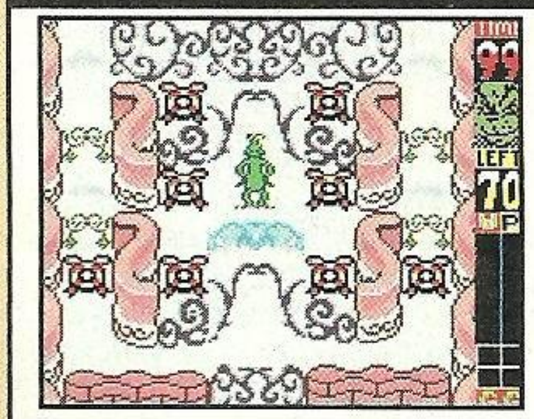
KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Southpeak

OCENA
7/10

DUKES OF HAZZARD realizują popularny wśród autorów gier program: "jeśli wypuszczasz jakąś grę, najlepiej zaraź nią wszystkie platformy". Wersja na PlayStation nie doczekała się pochlebstw, zaś kieszonsolkowa konwersja, choć nie bez wad, wydaje się całkiem grywalna. Chodzi o to, by ścigać się po bezdrożach USA za kierownicą lekko zużytych samochodów. Będą więc jeepy, ciężarówki farmerskie, jakie oglądamy w filmach i zwykłe osobówki. A do tego widok perspektywiczny na trasę (czyli nie z góry, ani nie z boku - coś pomiędzy). Jakie przygody? Wygrać wyścig, dogonić ciężarówkę, uciec policji, zestrzelić przeciwnika... A to znów na wykręconych wiejskich bezdrożach, pełnych snopków siana, rozkopów, wykopów i przekopów. Ostrych, błotnistych zakrętów, itp. Taki bandziorski cross samochodowy. Gdyby nie fakt, że grafika jest momentami zbyt uproszczona, byłby hit. A tak "tylko" dość dobra gra. Choć właściwie, to i tak nie jest mało, prawda? **[Pocketto]**

THE GRINCH



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Konami

OCENA
7/10

THE GRINCH to imię, którego już chyba wszyscy mają dosyć. Filmy, gry, karty, pocztówki, naklejki... Ech - aż strach otworzyć śledziową konserwę. W każdym razie zielony skrzat zawitał też w progi naszej ulubionej kieszonsolki. I jeśli w ogóle o nim mówić: dwie gry, z którymi kojarzy się najbardziej to PACMAN i METAL GEAR SOLID. Idea jest prosta: zbierz (ukradnij) wszystkie prezenty na danym poziomie, żeby odwlec Święta. Problem w tym, że prezenty są dobrze pilnowane, a miasteczko, po którym hasasz aż roi się od przechodniów, którzy chcą tulić cię i ściskać, i tulić, i ściskać... czego Grinch nienawidzi. Zaczynamy. Poziomy zupełnie jak z PACMANA: labiryntowe. W zaułkach prezenty. Wokół rozrabiają strażnicy (np. psy) i przechodnie. A ty teraz musisz wykraść prezenty. Najlepiej niezauważenie (vide METAL GEAR SOLID) - dodatkowe punkty. W ten prosty sposób bawimy się świetnie, co czas jakiś wpadając na sekretne poziomy aby poprowadzić postać psa Grincha imieniem Max. Zabawy kupa i nie za prosto. Oryginalne połączenie. **[Pocketto]**

INTERNATIONAL KARATE +

KONSOLA
GBC

WYDAWCA
System 3

OCENA
9/10

Na tytuł ten czekaliśmy długo, przewidując, że ma on spore szanse zaistnieć na rynku. I nie przeliczyliśmy się, choć ocena tego produktu nie jest jednoznaczna. Liczyliśmy na udaną konwersję przede wszystkim dlatego, że INTERNATIONAL KARATE jest de facto grą dość prostą. Techniki nie są skomplikowane, tak jak nie są skomplikowane taktyki ich użycia. Są kopnięcia górne i dolne - o zasięgu dalszym. Są uderzenia z pięści i głowy - o zasięgu bliższym. Wszystkiego nie tak znowu wiele, bo wystarczy wciskać klawisze kierunku z odpowiednimi klawiszami akcji. Oprócz standardowych sparringów będziemy mieli okazję pobawić się na poziomach dodatkowych, gdzie odbija się skaczące kule (trzeba wykazać się refleksem i wyobraźnią przestrzenną), albo odsyła do wszystkich diabłów podrzucane bomby. No i jest fajnie. Gra prosta od strony zasad, nie przekomplikowana. Po raz pierwszy zresztą sięgnęła tego, czego nie sięgnęła ani "X-MEN", ani "STREET FIGHTER" - można zupełnie sensownie prać się z przeciwnikiem, a nie jest to gra losowa. **[Pocketto]**

Jungle Book: Mowgli's Adv.

KONSOLA
GB

WYDAWCA
Ubi Soft

OCENA
9/10

Dosłownie minimetry dzieliły DISNEY'S THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE od przejęcia zaszczytnego stanowiska gry miesiąca. Po pierwsze powiedzmy, że MWA ciągnie na silniku RAYMANa - to powinno wystarczyć. Ale koderom było mało. Zamiast kopiowania ton platformerów i klaskania uszami ze szczęścia, że cudowny silnik wszystko za nich załatwi poskładali rewelacyjne poziomy i wzbogacili całość idei o wątek przygodowy. Są, mianowicie, w grze sytuacje, kiedy to okazuje się, że nie można dalej brnąć, bo coś stoi nam na przeszkodzie. Należy wtedy zacząć wracać, w poszukiwaniu rozwiązania. Może to być dźwignia, ukryte przejście, ale i bananek dla małpki, która nie chce nas dalej puścić. Oprócz tego całego bajeru, Mowgli, czyli bohater Księgi Dżungli biega, skacze, pływa, pędzi na grzbiecie pantery, wykonuje akrobacje - wszystko wygląda przerewelacyjnie. No i - bez czego by się nie obyło - są minigry. Jeśli mówić o alternatywie dla nie lubiących puzzli i Pokemonów - tu jest wasz cel. **[Pocketto]**

Lion King: Simba's Adv.

KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Ubi Soft

OCENA
8/10

Idąc za ciosem filmu i wszelkich produkcji, które wspólnymi siłami sięgnęły do naszych kieszeni, Activision wypuściło DISNEY'S THE LION KING: SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE. Pod tym długaśnym tytułem kryje się ni mniej, ni więcej, tylko nowy platformerek o przygodach Simby - czyli Króla Lwa. Simba jest już nie tylko większy, ale i groźniejszy. Co widać zresztą na ekraniku konsolki. I tak na przykład, choć z początku potrafi warczeć, to warczenie owo służy raczej zabawie, niż czemukolwiek innemu. Z czasem dopiero lewek podrośnie tak, że warczeniem będzie jeżył włosy na głowach swoich przeciwników. Biegamy oczywiście - jak zwykle - i zbieramy gwiazdki. Zebrawszy wszystkie - mamy dostęp do ukrytego poziomu. A jeśli uda się wam zebrać części talizmanu - dostajecie mini-gierkę. Razem w SMA jest ich cztery. Poziomów zaś dziesięć. Platformerek ów jest dobrą zabawą dla dzieci. Nie trudny, barwny, wiele się zmienia na poziomach. Spokojna, dziecięca rozrywka na ten miesiąc. **[Pocketto]**

Shenmue

Oto opis do najpiękniejszej gry przygodowej mijającego roku. Mała rada: zagrajcie za drugim razem bez opisu. Powoli spacerując i kombinując. Ten świat żyje... txt: Nolster

HAZUKI RESIDENCE

Grę rozpoczynasz cztery dni po śmierci ojca, czyli 3 grudnia 1986 roku. Na początku przeszukaj swój pokój. Z biurka weź kasetę (SHENMUE). W szufladach biurka znajdziesz przenośny magnetofon (CASETTE PLAYER), zdjęcie (PHOTO OF FRIENDS) oraz drugą kasetę (SHA HUA). Wyjdź z pokoju. Od Ine-san otrzymasz pieniądze (500 Y). Od teraz codziennie rano, gdy wychodzisz z domu, będziesz dostawać 500 jenów. Po rozmowie z Ine-san skieruj się do pokoju Fuku-sana (na prawo od twojego pokoju, po przeciwnej stronie). Na biurku znajdziesz nowy cios (SHADOW REAPER). Ma plakat VIRTUA FIGHTER na ścianie.

Wyjdź z pokoju i idź do kuchni. Jeśli przyjrzysz się miseczce z ryżem, zobaczysz animację w której ojciec namawia cię do jedzenia. Później możesz też korzystać z lodówki, aby karmić znalezionego kota. Z kuchni skieruj się w prawo do pokoju ojca (na samym końcu korytarza). Na biurku znajdziesz list, a w szufladzie biurka - skrzyneczkę w której jest klucz. Weź klucz (MYSTERIOUS KEY) i wyjdź z pokoju drugimi drzwiami (na lewo od biurka). Zbadaj kosz leżący pod ścianą, a znajdziesz nowy cios (TWIN BLADES). Wracaj do przedpokoju przez pokój z ołtarzem. Znajdziesz w nim zapałki (BOX OF MATCHES) oraz świeczki (CANDLES) - wszystko przy ołtarzyku. Możesz też oddać hołd ojcu modląc się.

Wróć do przedpokoju i skieruj się do salonu (obok kuchni, naprzeciwko drzwi wyjściowych). Sprawdź szafkę pod telewizorem, a znajdziesz konsolę przypominającą Segę Saturn. Oprócz tego w szufladzie komody poszukaj baterii (C SIZE BATTERIES). Idź do sąsiedniego pokoju należącego do Ine-san. W prawej szufladzie toaletki (z zakrytym lustrem) znajdziesz zdjęcie (PHOTO OF HAZUKIS). Idź do wyjścia, ale po drodze nie zapomnij zbadać szafki, na której stoi telefon. Znajdziesz w niej latarkę (FLASHLIGHT). Wyjdź z domu i skieruj się w lewo. Podejdź pod drzewo, a zobaczysz kolejną animację w której ojciec uczy małego Ryo jak dobrze przywalić z łokcia.

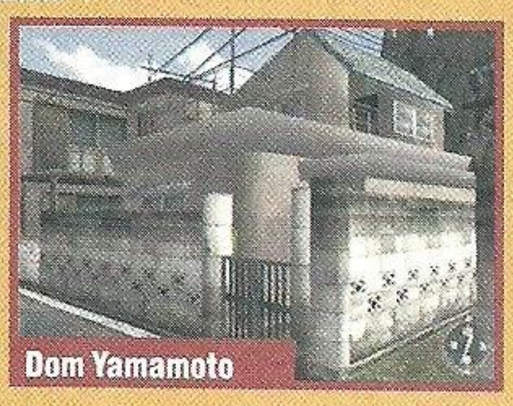
Teraz wejdź do dojo i pogadaj z Fuku-sanem.

Po rozmowie wróć do dojo i rozejrzyj się. Zwróć uwagę na duży napis nad drzwiami po lewej. Zobaczysz kolejną animację z dzieciństwa. Gdy drugi raz popatrzysz na napis, Ryo powie, że nie może go dosięgnąć. Podejdź do krzesełka i wciśnij A. Po krótkiej animacji dostaniesz zwój papieru zapisany po chińsku (MYSTERIOUS SCROLL). Teraz możesz wyjść z posiadłości.

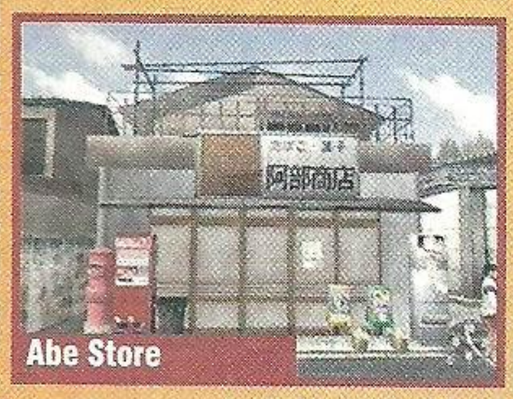
YAMANOSE

Idź przed siebie. Nie miej oporów przed rozmowami z napotkanymi ludźmi - kierują cię na właściwy trop. W pewnym momencie włączy się automatycznie animacja podczas której Ryo rozmawia z małą dziewczynką w "świątyni". Chodzi o małego kotka, którego trzeba nakarmić. Wybierz DRIED FISH. Teraz wysłuchaj Megumi i jeśli chcesz możesz nazwać kota. Po "akcji" z kotem idź dalej drogą.

SAKURAGAOKA

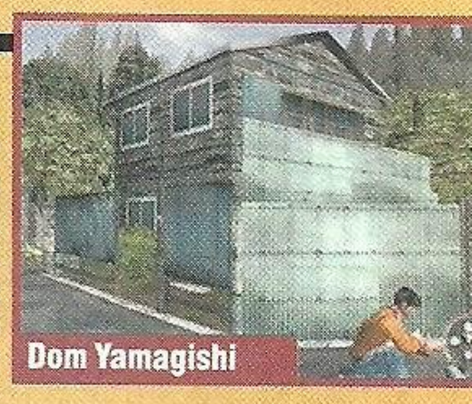

Dom Yamamoto

Idź przed siebie, skręć w prawo obok budki telefonicznej. Porozmawiaj z kobietami. Teraz skieruj się w stronę sklepu. Spotkasz kobietę szukającą domu państwa Yamamoto. Poszukiwany dom znajduje się naprzeciwko wyjścia z tej części miasta, tuż przy parku. Wystarczy przyjrzeć się wizytówce powieszonej na słupie przy bramce, a następnie pójść do parku i oświecić starszą kobietę. Teraz możesz odwiedzić sklep (ABE STORE).


Abe Store

Na zewnątrz znajdziesz automaty gotcha-gotcha (Sonic i Virtua Fighter), automat z Colą (możesz wylosować puszkę, którą Ryo zatrzyma).

W sklepie warto kupować produkty związane z SHENMUE i SHA HUA, ponieważ bierzesz wtedy udział w loteryjce i możesz wygrać na przykład gry (SUPER HANG-ON oraz SPACE HARRIER) do konsoli, którą masz w domu. Gdy już odwiedzisz sklep, pogadaj z kumplem grzebiącym w swoim motorze, a następnie wejdź na teren domu, który jest ogrodzony niebieskim płotem (Yamagishi). Porozmawiaj ze starszym panem. Teraz idź w stronę parku, ale na skrzyżowaniu skręć w prawo.


Dom Yamagishi

DOBUITA

Na początek połaź po okolicy i zapoznaj się z rozmieszczeniem poszczególnych sklepów i barów. Pomocna może okazać się mapa, która jest powieszona na murze po lewej (obok niegrzecznych dziewczyn). Najpierw idź do FUNNY BEAR BURGER (prosto do skrzyżowania - nie ma na mapie) aby pogadać. Teraz obróć się i idź do AIDA FLORIST pogadać z Nozomi. Gdy już to zrobisz, podążaj dalej przed siebie, aż do furgonetki z hot-dogami. Pogadaj z Tomem.

Funny Bear Burger

Aida Florist

Idź do GLOBAL TRAVEL AGENCY (naprzeciwko Toma). Pogadaj z facetem. Nic ci nie powie. Spróbuj więc popytać ludzi. Trop znajdziesz w AJIICHI CHINESE RESTAURANT. Aby się tam dostać spójrz na mapę. W restauracji porozmawiaj z właścicielami.

Udaj się do MAEDA BARBERSHOP (naprzeciwko ARCADE YOU - salonu z grami video).

Global Travel Agency

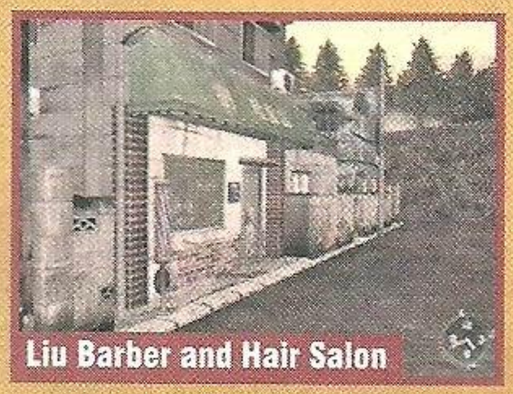
Mapa 1: Sakuragouka

Ajiichi Chinese Restaurant

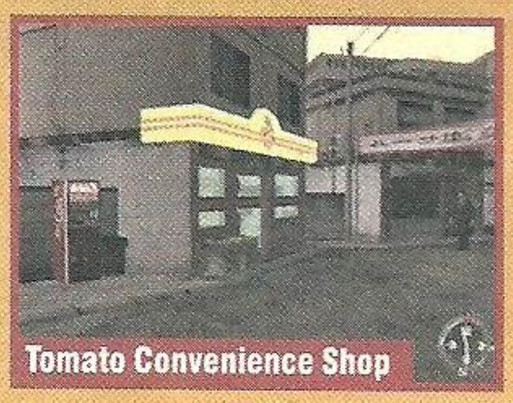
Porozmawiaj z właścicielem. Powie ci o jeszcze jednym zakładzie fryzjerskim (LIU BARBER AND HAIR SALON). Znajduje się on naprzeciwko mapy wiszącej na murze. Porozmawiaj z Chińczykami. Dowiesz się, że musisz odwiedzić SUZUME PARK. Aby go znaleźć wystarczy skierować się w stronę ARCADE YOU i skręcić w pozornie niewidoczną przecznicę (w prawo).

Park znajduje się po prawej stronie. Porozmawiaj ze starszym panem. Gdy to zrobisz, zamień słowo z koleżką od Hot-Dog'ów.

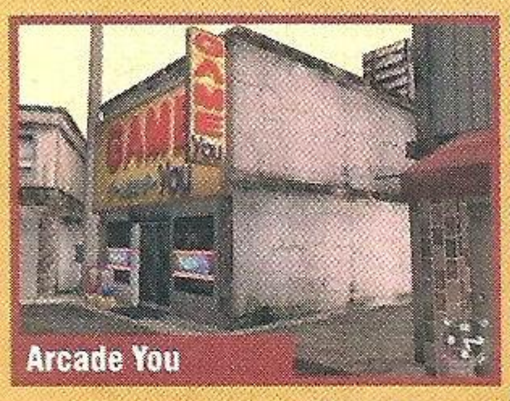
Teraz poszukaj baru YOKOSUKA. Aby do niego dotrzeć, musisz iść w stronę FUNNY BEAR BURGER i na skrzyżowaniu skręcić w prawo.


Liu Barber and Hair Salon

Bar znajduje się po prawej stronie i jest otwarty od 17.00. W tym momencie warto wspomnieć o atrakcjach jakie oferuje DOBUITA. Otóż możesz odwiedzić automaty - GAME YOU, zagrać w kasynie, albo zrobić zakupy w TOMATO CONVENIENCE SHOP.

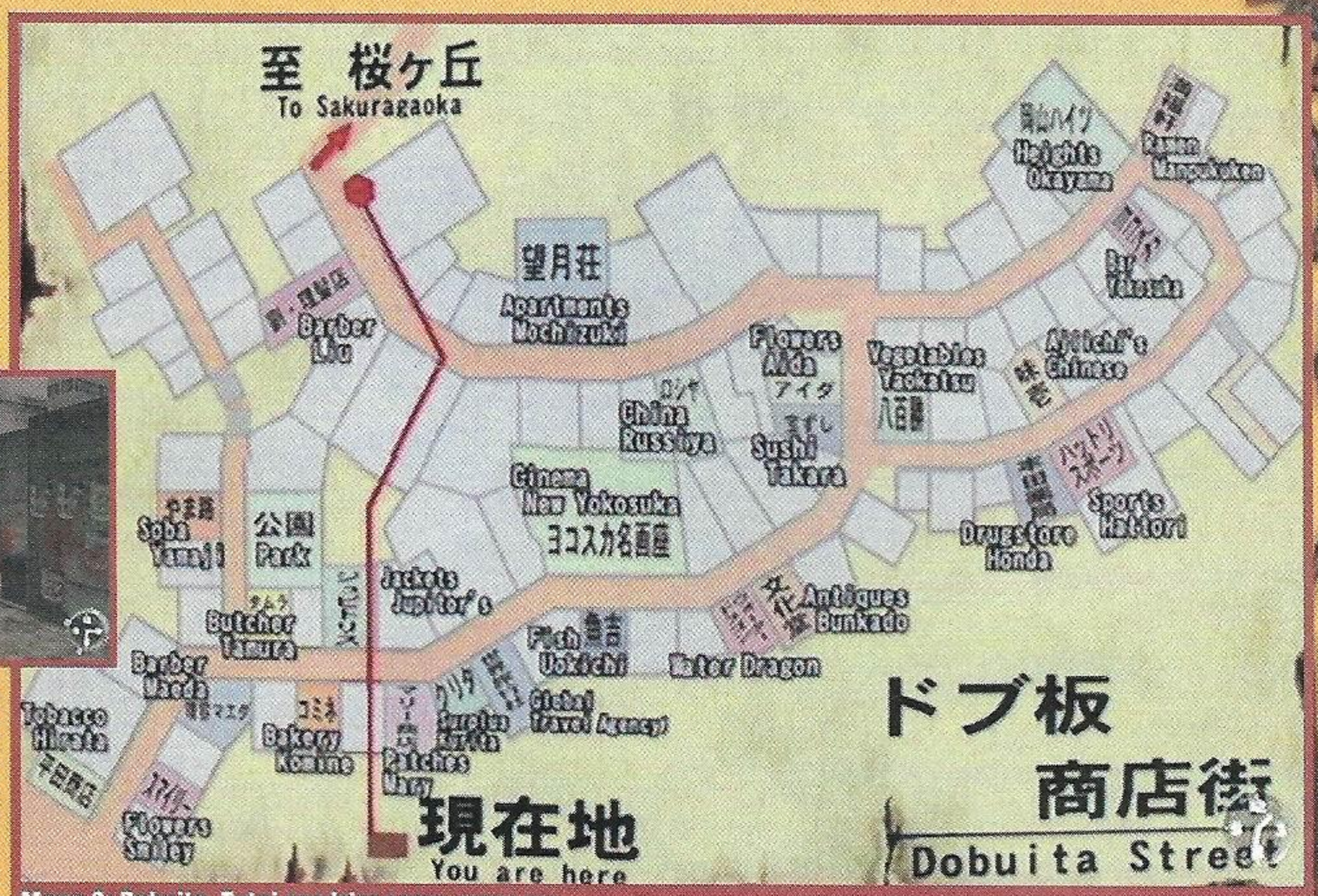

Tomato Convenience Shop

Kupując produkty opatrzone znaczkiem SHENMUE lub SHA HUA, masz możliwość wzięcia udziału w


Arcade You

losowaniu w którym możesz wygrać nawet gry do konsoli leżącej w domu! Podczas spacerów po mieście, możesz też spotkać dwóch klientów w czarnych ubrankach, którym trzeba sklepać maskę. Jeśli to zrobisz, następnego dnia idąc do miasta spotkasz ich znowu. Tym razem staniesz w obronie Nozomi. Jeśli chcesz potrenować to idealnym miejscem jest parking obok ARCADE YOU. Raz na dwa tygodnie możesz też odbyć sparing z Fuku-sanem w dojo (w domu). Oprócz tego warto czasem odwiedzić antykwariat i kupić nowe ciosy (od 500 do 3000 jenów). Wróćmy jednak do gry.

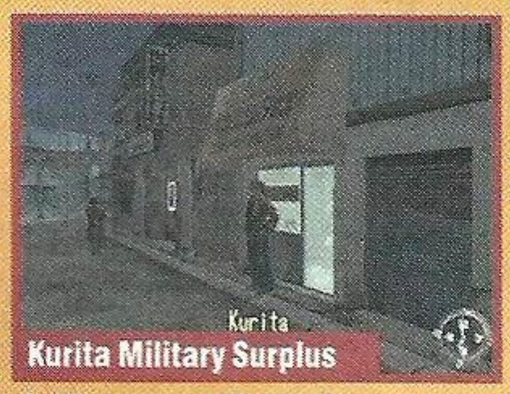
Heartbeats



Mapa 2: Dobuita. Tutaj spędzisz sporo czasu gry.

Jupitor's Jackets

Po rozmowie z barmanem w YOKOSUKA BAR, udaj się do HEARTBEATS (ta sama ulica, ale trzeba zejść po schodkach w dół). Po krótkiej walce z pijaczkami, wejdź do baru. Stoczysz kolejny pojedynek, ale dowiesz się też, że musisz szukać gościa o imieniu Charlie. Wyjdź z knajpy i pogadaj z siwym facetem majstrującym przy motorze. Trop prowadzi do JUPITOR'S JACKETS. Pogadaj z koleżką w sklepie a następnie odwiedź gościa ubranego w wojskową kurtkę (KURITA MILITARY SURPLUS).


Kurita Military Surplus

Po rozmowie zagadaj jeszcze raz do faceta z JUPITOR'S i skieruj się w stronę baru YOKOSUKA. Pogadaj z barmanem i panią do towarzystwa, a następnie idź w stronę ARCADE YOU, aby zjawić się tam około 19.00. Spotkasz gościa, którego wcześniej sklepałeś. Po bójce dowiesz się o lokalnym studiu tatuażu.

Wróć do baru YOKOSUKA i pogadaj o odkryciu z barmanem. Dowiesz się, że studio tatuażu znajduje się w OKAYAMA HEIGHTS, czyli naprzeciwko baru. Wyjdź po schodkach na górę i wejdź do oplakatowanych drzwi. Pogadaj z łysym facetem. Powie ci, żebyś wrócił na następny dzień. Resztę czasu możesz spędzić robiąc zakupy w TOMATO MART, albo na automatach. Możesz też potrenować. Jeśli wrócisz do dojo, Fuku-san nauczy cię nowego ciosu.

Następnego dnia udaj się do studia tatuażu. Jest ono czynne dopiero od 14.00, więc masz trochę wolnego czasu. Po akcji w studiu zostaniesz umówiony na spotkanie, które ma się odbyć następnego dnia o godzinie 15.00 pod ARCADE YOU. Znów masz wolną chwilę. Wróć do domu około 19.00. Odwiedź dojo i posparuj trochę z Fuku-san'em. Po sparingu, odbędzie się rozmowa najpierw z Fuku-sanem, a później z Ine-san.

Dostaniesz list (LETTER TO FATHER). Gdy wstaniesz rano, udaj się do miasta. Po drodze spotkasz znajomego ze studia tatuażu. Po krótkiej wymianie "argumentów" skieruj się do centrum (DOBUITA). Musisz znaleźć kogoś kto przetłumaczy ci list. Pogadaj z właścicielem KURITA MILITARY SURPLUS. Teraz możesz iść do AJIICHI CHINESE RESTAURANT i szukać Wang-san'a (bo właściciel nie potrafi przeczytać listu). Jednak istnieje prostszy sposób na odnalezienie tłumacza.

Wystarczy pokręcić się w okolicy ARCADE YOU i poszukać chłopaka (Gao Wen), którego uratowałeś rano (w zielonej kurtce). Efekt będzie ten sam co spotkanie z Wang-sanem - zostaniesz skierowany do RUSSIYA CHINA SHOP. Starsza pani przetłumaczy list i odczyta z niego dwie istotne rzeczy. Pierwsza to numer telefonu (0468 61 5647), a druga - hasło (Father's Heaven - Nine Dragons - Mother's Earth - Comrades). Teraz skieruj się do telefonu (tuż przy wyjściu na główną ulicę, gdzie jeżdżą auta - w okienku HIRATA TOBACCO SHOP). Wybierz wspomniany przed chwilą numer (dla przypomnienia - 0468 61 5647) i wypowiedz hasło według schematu: Father's Heaven - Nine Dragons - Mother's Earth - Comrades. Czyli jeśli głos powie Mother's Earth, odpowiadasz Comrades. Jeśli głos powie Father's Heaven, odpowiedz Nine Dragons. I tak w kółko.

Głos w końcu odpowie WAREHOUSE NO. 8 (magazyn numer 8). To oczywiście miejsce spotkania. Musisz tylko znaleźć ten magazyn. Najprostszą drogą, aby to zrobić jest ponowne skorzystanie z telefonu i wybranie numeru 104 (informacja). Spytaj się o obszar w którym znajduje się magazyn (wybierz AREA). Teraz możesz wrócić do domu. Jeśli będziesz mieć szczęście (trzeba wrócić do domu około 21-22.00), zadzwoni telefon. To Nozomi. Ma coś ważnego do powiedzenia.

Hirata Tobacco Shop

Po odbyciu rozmowy, połóż się spać. Następnego dnia idź do Toma (koleś spod furgonetki z Hot-Dogami) i pogadaj z nim. Powie ci, że najprostszy sposób, aby dostać się w okolice magazynu to złapanie autobusu. Przystanek znajduje się na głównej ulicy, tuż obok TOBACCO SHOP.

Tom i jego hot-dogi

Autobus przyjeżdża co kilkanaście minut, trzeba więc chwilę poczekać. Gdy wsiądziesz do autobusu, zapisz stan gry, zmień płytę i jedziemy dalej...

Russiya China Shop

NEW YOKOSUKA HARBOR

Gdy wysiądziesz z autobusu, skręć w lewo i idź prosto. Po walce idź prosto, a obok automatu z colą skręć w prawo. Gdy przejdziesz kawałek, zobaczysz magazyn (jest podpisany - 8) i stojących obok niego strażników. Obejdź magazyn od drugiej strony. Zobaczysz otwarte okno. Musisz wykorzystać samotnie stojącą przy ścianie skrzynię. Przesuń ją w stronę ustawionych na sobie skrzyń, a następnie wyjdź na górę i wejdź przez okno. Teraz idź w prawo, a następnie w lewo do ściany. Usłyszysz rozmowę z której wynika, że jest jeszcze jeden magazyn numer 8.

Magazyn 8 -okno

Wyjdź z budynku i pogadaj ze strażnikiem w niebieskim ubraniu. Aby dotrzeć do poszukiwanego magazynu, musisz skorzystać z kompasu - kieruj się na północny zachód (tak żeby w zegarku litera N znajdowała się między godziną pierwszą, a drugą, a litera W między 10 i 11). W końcu dojdziesz do bramy pilnowanej przez strażnika. Okaże się, że nie możesz wejść i musisz poczekać do wieczora. Masz czas, aby zapoznać się z portem i ludźmi tu pracującymi.

Brama i straznik

Możesz też iść w stronę sprzedawczyni mającej stoisko obok automatu z colą i jej pomóc. Porozmawiaj z nią, a następnie skieruj się w stronę magazynu 17 (patrz na drogę na skrzyżowaniach - namalowano na niej numery magazynów do których prowadzą rozgałęzienia). Po drodze zobaczysz animację z lokalnym menelem w roli głównej. Idź pod magazyn 17. Znajdziesz tam siostrę kobiety ze stoiska. Po "rozmowie" z koleżankami laski, wróć na stoisko. Dostaniesz przesyłkę, którą Ryo doręczy do strażników w starym magazynie numer 8 (czyli tym do którego wieczorem musi się zakraść). Masz jeszcze trochę czasu, więc możesz sprawdzić automaty gotcha-gotcha w portowym klubie (HARBOR LONGUE) - naprzeciwko magazynu numer 18. Miedzy 20.00, a 21.00 udaj się w stronę starego magazynu numer 8.

Harbor Longue (w oddali)

OLD WAREHOUSE DISTRICT

Teraz musisz zakraść się do magazynu. Sprawa nie jest prosta, bo wszędzie chodzą strażnicy. Trzeba ich mijać tak, aby cię nie zauważyli. Jeśli nie dasz rady przekraść się pięć razy, zaczepi cię menel i dostaniesz od niego mapę, która pomoże ci w skradance. Podczas dziesiątej próby podejścia do magazynu numer 8 menel narysuje ci trasy przemarszu strażników. Teraz przejście właściwą drogą nie powinno nastręczyć ci

Mapa3 : Yokosuka Harbor (port w Yokosuka)

problemów. Gdy już znajdziesz się we właściwym magazynie, rozejrzyj się. Na jednym z regałów na pewno zauważysz biały, wyróżniający się od reszty talerz. Stań obok niego i naciśnij A. Talerz zbije się, ale za to nadejdzie Chen z synem.
Z rozmowy dowiesz się wielu interesujących rzeczy, ale dla przebiegu gry najważniejsze jest jedno - w domu pozostało jeszcze jedno lustro - Phoenix Mirror. Musisz je znaleźć.

HAZUKI RESIDENCE

Udaj się do dojo. Podejdź do skrzynki leżącej na ziemi. Wciśnij Y i wybierz klucz (MYSTERIOUS KEY). Zdobędziesz katanę. Teraz podejdź do dwóch zwojów wiszących na ścianie. Szczególnie zainteresuj się prawym. Wsadź miecz do odkrytego otworu. Pod drugim zwojem znajduje się kolejny otwór. Wróć do domu i pogadaj z Ine-san. Dowiesz się, że szuka cię Fuku-san. Znajdziesz go przed dojo. Po rozmowie idź do miasta.

Otwory w ścianie

DOBUITA

Musisz odwiedzić antykwariat (BUNKADO ANTIQUES) w mieście. Dostaniesz wspaniałą pamiątkę rodzinną (SWORD HANDGUARD). Wróć do domu.

Bunkado Antiques

HAZUKI RESIDENCE

W drodze powrotnej spotkasz syna Mistrza Chana. Gdy wejdziesz na teren posiadłości zagadnie cię Fuku-san. Po rozmowie idź do pokoju z ołtarzem (ALTAR ROOM) i porozmawiaj z Ine-san. Dowiesz się, że pamiątka jest zarazem znakiem rodzinnym Hazukich (czyli twojej rodziny). Idź do dojo. Ściągnij drugi zwój i użyj pamiątkę z antykwariatu (czyli SWORD HANDGUARD) na dziwnym otworze (wystarczy podejść, wcisnąć Y i wybrać przedmiot). Otworzą się drzwi. Zejdź na dół. Nie możesz wejść do środka bez latarki, więc musisz ją włączyć (wciśnij Y, wybierz latarkę, a następnie wciśnij A). Rozejrzyj się po pomieszczeniu. Zwróć uwagę na brak żarówki - musisz ją kupić. Aby to zrobić udaj się do miasta.

DOBUITA

Idź do TOMATO CONVENIENCE SHOP. W sklepie kup żarówkę (LIGHT BULB) za 50 jenów i wracaj do domu.

HAZUKI RESIDENCE

Skieruj się do dojo, a dokładniej do tajnej, niedawno odkrytej piwnicy pod dojo. Po pierwsze - wkręć żarówkę. Po drugie - włącz światło przełącznikiem na ścianie. Teraz dokładnie przeszukaj pokój. Znajdziesz w nim nowy cios - STAB ARMOR, zapałki, zdjęcie (w skrzyni), biały liść (WHITE LEAF), świeczki (CANDLES) oraz PHOENIX MIRROR! Jednak jest ono ukryte i aby je znaleźć trzeba najpierw zauważyć dziwne zadrapania na podłodze (przy ścianie), a następnie przesunąć regalik. Gdy to zrobisz, zobaczysz dziwnie wyglądającą część ściany. Teraz wystarczy wziąć toporek i uderzyć w wyróżniający się fragment ściany. PHOENIX MIRROR jest twoje! Warto tez odnotować fakt, że w ukrytym pomieszczeniu znajduje się sporo pamiątek ojca. Wyjdź z dojo i udaj się do domu. Zadzwoń pod numer 0468 61 5647 i odpowiedz na hasło według wcześniej opisanej reguły (Father's Heaven - Nine Dragons - Mother's Earth - Comrades, pamiętasz?). Wyjdź z domu i jedź do portu.

Miejsce ukrycia Phoenix Mirror

NEW YOKOSUKA HARBOR

Udaj się do magazynu numer 8. Pogadaj ze strażnikiem - wpuści cię. Podczas rozmowy z Mistrzem Chenem wtargnie szpieg wroga i będzie próbował wykraść PHOENIX MIRROR. Jednak nieskutecznie. Dowiesz się też, że zabójca ojca Ryo jest prawdopodobnie w Hong-Kongu...

Magazyn numer 8

HAZUKI RESIDENCE

Idź do pokoju Fuku-sana i porozmawiaj z nim. Fuku nieźle wtopi podczas rozmowy z Ine-san, a ty musisz poszukać taniego biura podróży. Idź do miasta.

DOBUITA

Skieruj się do ASIA TRAVEL COMPANY. Najtańsza wycieczka do Hong-Kongu kosztuje 158 000 jenów. To stanowczo za dużo. Wróć do domu.

Asia Travel Company

YAMANOSE

Wracając do domu zajrzyjdo kota. Może się okazać, że Mimi gdzieś zniknęła i musisz ją znaleźć. Kotek znajduje się po drugiej stronie ulicy, na dole (obok roweru). Usłyszysz go idąc w stronę domu.

HAZUKI RESIDENCE

W domu porozmawiaj z Fuku-sanem. Jest w swoim pokoju. Gdy dowie się o przewidywanych kosztach przejazdu do Hong-Kongu, rozbije skarbonkę w której znajduje się trochę pieniędzy. Po rozmowie wróć do miasta.

DOBUITA

Najpierw idź do AIDA FLORIST i porozmawiaj z babką Nozomi. Powie ci o możliwości podróży łodzią do Hong-Kongu. Idź do ASIA TRAVEL COMPANY. Laska poprosi cię o zaliczkę i każe przyjść za 3-4 godziny. Przeczekaj więc ten czas na przykład grając na automatach. Kiedy nadejdzie pora wróć do ASIA TRAVEL COMPANY. Okaże się, że właściciel nie jest do końca uczciwy. Tobie nie pozostaje nic innego jak wrócić do domu i położyć się spać.

HAZUKI RESIDENCE

Rano zadzwoni telefon. Musisz zjawić się w ARCADE YOU o 12.00. Idź więc do centrum.

DOBUITA

Do południa masz trochę wolnego czasu, możesz więc pograć na automatach, iść do kasyna lub potrenować. Spotkanie w ARCADE YOU zakończy się niekorzystnie. Nie znajdziesz tam właściciela ASIA TRAVEL COMPANY, ale za to odbędziesz trudną walkę ze szpiegiem, który wcześniej próbował zabrać ci PHOENIX MIRROR. Niezależnie od wyniku walki stracisz bilet, a przeciwnik ucieknie, niestety...
Następnego dnia udaj się do ASIA TRAVEL COMPANY. Spróbuj otworzyć drzwi (mimo, że powieszona plakietka mówi, że biuro jest zamknięte). Rozpocznie się szalony pościg za właścicielem biura. I tym miłym akcentem kończymy drugą płytę. Save, zmiana płytki i gramy dalej!

DOBUITA

Wsiądź do autobusu i jedź do portu.

NEW YOKOSUKA HARBOR

Twoim celem będzie teraz znalezienie pracy. Pytaj każdą napotkaną osobę o pracę. Najpierw udaj się do magazynu numer 18 i pogadaj ze stojącym w środku człowiekiem. Skieruje cię do magazynu numer 12. Idź tam. Wejdź do środka i porozmawiaj z kobietą (trzeba jej poszukać, ona JEST w magazynie).

Magazyn numer 18

Powie ci, że nie potrzebuje pracowników. Wyjdź z magazynu i skieruj się w prawo, w stronę magazynu numer 17. Zaczepi cię Goro - koleżka, którego Ryo sklepał podczas pierwszej wizyty w porcie. Jako, że Goro zna lokalne układy, postara się załatwić ci pracę. Musisz zjawić się pod magazynem numer 1 następnego dnia w południe.
Masz więc chwilę czasu, aby sobie połazić po dokach. O 12.00 pod magazynem pojawi się Goro i (jeśli robisz wszystko dokładnie według opisu) Mai. Znaleźli ci pracę. Musisz stawić się w ALPHA TRADING OFFICE przed drugą. Po krótkiej rozmowie dostaniesz pracę.

Magazyn numer 12

Magazyn numer 1

Będziesz kierowcą wózka widłowego (FORKLIFT). Poznasz też Marka, który nauczy cię jeździć tym pojazdem. Oto jak zaliczyć kurs.

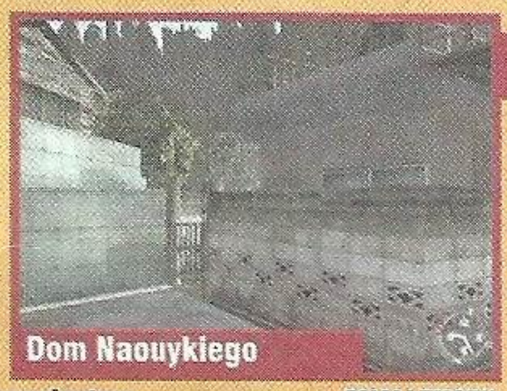
Najpierw skręć kierownicę w lewo lub prawo. Następnie musisz wcisnąć pedał gazu (R), a później hamulec/bieg wsteczny (L). Teraz za zadanie masz poruszać podnośnikiem (A). Gdy to zrobisz, musisz przewieźć skrzynię do magazynu numer 3. Prosta sprawa.

Do końca dnia możesz potrenować wożenie skrzynek. Naucz się tego dobrze, bo przez kilka następnych dni twoim zadaniem będzie obsługa wózka widłowego. Ponadto każdego dnia zostanie wyznaczona ilość skrzyń, które trzeba przewieźć (QUOTA). Jeśli przekroczysz tą ilość, dostaniesz podwyżkę.

Wróćmy jednak do gry. Po skończonej pracy zagadnie cię Mark. Poprosi, żeby być w pracy przed 9.00. Po rozmowie udaj się w okolice ALPHA TRADING OFFICE. Około 19.00 (po zmierzchu) rozegra się interesująca scenka - spotkanie z Mad Angels i wyścig na motocyklach, który odbywa się tylko raz - nie można go powtórzyć w razie przegranej. Wróć do domu i połóż się spać. Następnego dnia obędą się (jak co dzień) wyścigi wózków widłowych.

Alpha Trading Office

W zależności od zajętego miejsca dostaniesz miniaturkę wózka widłowego z wypisanym miejscem, które udało ci się zająć. Po wyścigu zaczynasz pracować. Musisz wozić skrzynie do miejsc zaznaczonych na mapie. W pierwszy dzień skrzynie wozisz do magazynu numer 18. W przerwie na lunch masz okazję pomóc Markowi kopiąc tylki dwóm pacjentom.


Dom Naouykiego

Resztę przerwy możesz wykorzystać na plątanie się po dokach, grę w rzutki i takie tam... Po chwili pracy zaczepią cię Mad Angels. Pokaż im kto jest silniejszy i kontynuuj pracę.

Po pracy zagadnie cię Goro. Pokręć się w okolicy ALPHA TRADING OFFICE około 18.00. Pojawi się Gui Zhang (syn Mistrza Chena). Nauczy cię nowego ciosu - SWALLOW DIVE. Poczekaj do 20.00 i udaj się w okolice stołówki (HARBOR LOUNGE).

Spotkasz znajomego menela. Nauczy cię nowego ciosu (SHADOW STEP) i poinformuje, że możesz trenować w magazynie numer 4. Wróć do domu i połóż się spać. Następnego dnia skrzynie wozisz do magazynu numer 3. W przerwie na launch pogadaj z kumplami z pracy i idź potrenować do magazynu numer 4. Gdy skończy się przerwa pracuj dalej.

W pewnym momencie przeszkodzą ci Mad Angels. Skop im tyłki i wracaj do pracy. Gdy skończysz pracować udaj się w stronę magazynu numer 17. Zobaczysz jak Mad Angels kopią Marka. Pomóż mu! Gdy to zrobisz Mark opowie ci o swoim bracie, który został prawdopodobnie zabity. Około 20.00 zjaw się w okolicach HARBOR LOUNGE.

Stary menel nauczy cię nowego ciosu - SHADOW BLADE. Pogadaj z nim jeszcze raz i idź do domu. Następnego dnia wozisz skrzynki do magazynu numer 18. W przerwie na launch odwiedzi cię Nozomi, aby powiedzieć, że jedzie do Kanady. Resztę wolnego czasu wykorzystaj na trening - przyda się.

Po pracy poszukaj Goro - kręci się w okolicy ALPHA TRADING COMPANY. Porozmawiaj z nim. Około 19.00 przyjdź pod HARBOR LOUNGE. Po szaleńczym pościgu, stoczysz długi pojedynek z członkami Mad Angels. Bardzo fajna sprawa. Po walce wróć do domu i połóż się spać.

Następnego dnia będziesz wozić skrzynie do magazynu numer 18 (podobnie jak dzień wcześniej). Przerwę na lunch spożytkuj na trening lub grę w rzutki. Zawsze to jakieś zajęcie... Po przerwie rozpocznij pracę, która jednak zostanie nieoczekiwanie przerwana - znów Ryo musi walczyć. Po pojedynku skończ pracę.

Po pracy zagadnie cię Mark. Pogadaj z nim jeszcze raz (skieruj się w lewo, aby go znaleźć). Pozwiedzaj doki do 20.00, a później idź do domu i połóż się spać. Gdy dotrzesz do portu, rozpoczniesz ostatni dzień w pracy, a więc przyłóż się.

Tym razem skrzynie wozisz najpierw do magazynu numer 8, a potem te zaznaczone na czerwono z magazynu numer 8 do magazynu numer 18. Podczas launchu odwiedzi cię Goro i Mai. Chcą się pobrać... Pogadaj ze swoimi współpracownikami i Markiem. Po przerwie wróć do pracy, która (oczywiście) zostanie przerwana przez Mad Angels. Przygotuj się do pościgu! Z "rozmowy" dowiesz się o szefie Mad Angels. Po pracy dostaniesz list od Gui Zhanga. Akcja automatycznie przeniesie się do siedziby Mistrza Chena. Po rozmowie wracaj do domu. Nie zapomnij po drodze odwiedzić znajomego menela. Nauczy cię nowego ciosu - CROSS CHANGE (nawiasem mówiąc bardzo przydatnego podczas walki w tłumie). W domu połóż się spać.

Przystanek autobusowy

W nocy Ryo się obudzi i dowiesz się, że Nozomi nie wróciła wieczorem do domu. Zadzwoni też telefon. Pędź do magazynu numer 17!

DOBUITA

Idź na przystanek autobusowy. Okaże się, że autobusy już nie jeżdżą. Musisz poszukać alternatywnego środka lokomocji. Sprawdź sklep z motocyklami (KNOCKING MOTORCYCLE SHOP). Co prawda nie dostaniesz motoru, ale dowiesz się, że Naoyuki właśnie naprawił swój motor.

SAKURAGOKA

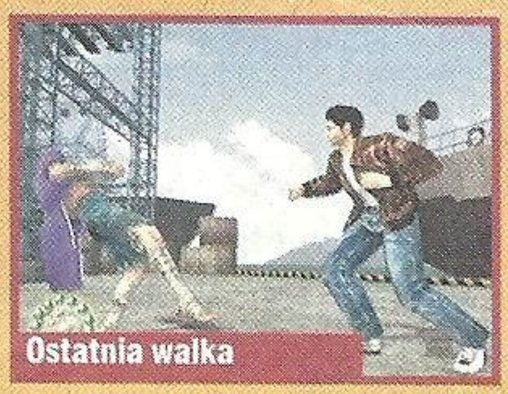
Dom Naoyukiego znajdziesz łatwo - stoi przed nim motocykl. Teraz możesz sprawdzić się w mini-racerze. Musisz zdążyć na czas do portu. Swoją drogą na tym enginie można by zrobić nową grę (nie wiem czy zauważyliście, że w tle przygrywa kawałek z F355 CHALLENGE!)...

Gdy dojedziesz do magazynu 17 czekają cię dwie walki. Później wrócisz z Nozomi do domu. Rano wstaniesz jak zawsze. Obejrzyj scenę w dojo i jedź do pracy.

NEW YOKOSUKA HARBOR

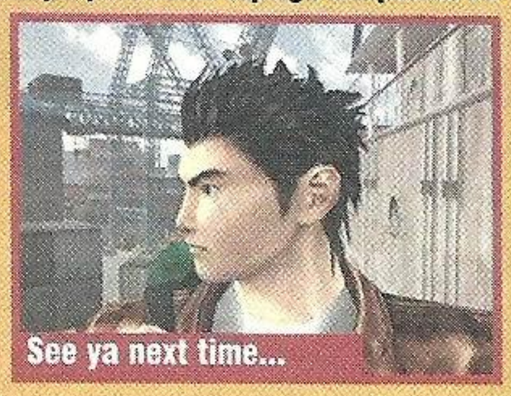
Spotkasz Toma (niezła muzyka...), a szef zwolni cię bez powodu. Idź do Toma (znów ta muzyka!) - nauczy cię TORNADO KICK. Powie ci też, że wraca do Ameryki. Wieczorem spotkasz złych facetów.

Aby spotkać się z zabójcą ojca, musisz mocno pobić Gui Zhanga, a potem zająć się ludźmi Terry'ego. W sumie masz do pokonania 70 pacjentów. Powodzenia!


Ostatnia walka

Rano Ryo opuści dom. W porcie Mistrz Chen nauczy cię SWALLOW FLIP. Po chwili zaatakuje cię Chai. To ostatnia i najtrudniejsza walka w grze. Staraj się używać SWALLOW FLIP'a oraz innych niedawno opanowanych ciosów. Przydatne są też uniki. Po walce nie spoczywaj na laurach - jeszcze raz musisz udowodnić wyższość nad Chaiem.

Po ostatecznym pokonaniu szpiega wsiądziesz na statek i odpłyniesz do Hong-Kongu. I tak rozpoczyna się ta opowieść...


See ya next time...

WAŻNE SPRAWY

Pierwszą rzeczą, którą wypada opanować przed grą w SHENMUE jest... poruszanie się w świecie gry. Za pomocą "krzyżaka" chodzimy, a wciskając L biegamy. Jeśli przytrzymamy R, przełączamy się w widok z oczu bohatera. Możemy wtedy dokładniej eksplorować otoczenie - otwierać szafki, włączać światło, podnosić przedmioty oraz na przykład czytać szyldy. Ponadto, jeśli popatrzymy w ten sposób na dowolny budynek, na ekranie pojawi się napis informujący nas o nazwie budynku (sklepu) przed którym stoi Ryo. Jest to szczególnie przydatne na przykład, gdy szukamy konkretnego sklepu w DOBUICIE - mnóstwo witryn ulokowanych jedna obok drugiej zdecydowanie nie sprzyja poszukiwaniom. Z napotkanymi osobami rozpoczynamy konwersację po wciśnięciu A. Jeśli chcemy przyśpieszyć rozmowę, wciskamy B. Y służy do otwarcia ekranu inwentarza z którego mamy dostęp nie tylko do posiadanych przedmiotów, ale także do opcji oraz listy ciosów. Przedmioty używamy wciskając A. Wtedy dany przedmiot pojawia się w powiększeniu i możemy go użyć (lub nie) wciskając A. Ponadto jeśli podejdziemy do miejsca w którym istnieje możliwość użycia przedmiotu to na dole ekranu zaświeci się literka Y i powinniśmy wtedy wcisnąć właśnie Y.

WALKA I SYTUACJE WYJĄTKOWE

Walczyć możemy w dwóch trybach - Free Battle oraz Quick Time Event (w skrócie QTE). Drugi tryb służy też do opanowania sytuacji wyjątkowych (na przykład łapanie spadającej latarki). Free Battle przypomina walkę rodem z Virtua Fighter - mamy energię, możemy wykonywać skomplikowane ciosy (nawet reversale lub rzuty), a przeciwnicy zazwyczaj nie odpadają po jednym "prostym" (chyba, że mamy do czynienia z prawdziwymi leszczami). Z kolei w QTE naszym zadaniem jest wciskanie pojawiających się na ekranie przycisków. Jeśli poprawnie wklepiemy kombinację nasze, obejrzymy wyreżyserowaną przez autorów sekwencję, która zazwyczaj jest bardzo efektowna.

CIOSY I ICH NAUKA

Już od początku gry dysponujemy sporą liczbą ciosów. W trakcie gry uczymy się też nowych lub znajdujemy zwoje z technikami. W pierwszym przypadku należy stosować się do zaleceń mistrza, który uczy nas nowej techniki. Dla ułatwienia podaję kombinację, które trzeba wklepać przy konkretnym mistrzu:

1. Fuku-san - Pit Blow - Przód + X
2. Gui Zhang - Swallow Dive- Tył + A
3. Menel - Shadow Step - Przód + B + Y
4. Menel - Shadow Blade - Przód + X + B + Y
5. Menel - Cross Change - Przód. Przód, B + X
6. Tom - Tornado Kick - Przód, Przód, A,A
7. Master Chen - Swallow Flip - Tył + X i zaraz po tym A

Warto też trenować na własną rękę, ponieważ istnieje możliwość nauczenia się niektórych ciosów, gdy podczas treningu wykonamy kombinację "przez przypadek". Moja rada jest taka - próbuj robić kombinacje przód. Przód + przycisk lub przód, przód, tył + przycisk. I kombinuj - to podstawa!

ZŁE ZAKOŃCZENIE

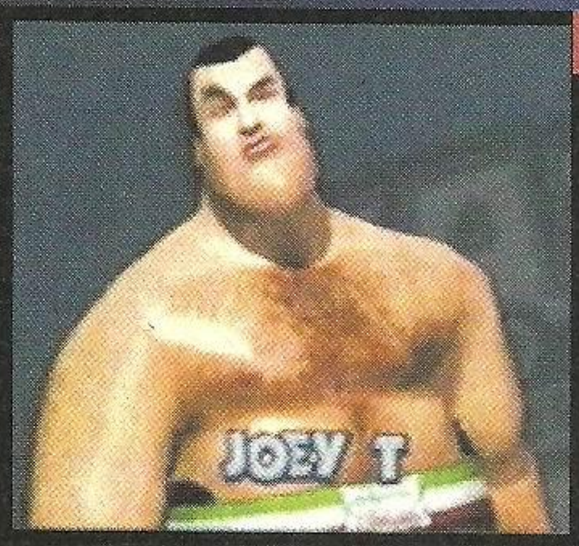
Tak - w SHENMUE jest też złe zakończenie! Aby je zobaczyć należy konsekwentnie dążyć do łapania Ryo przez strażników w części gry, gdy zadaniem jest dostanie się do starego magazynu numer 8. Jeśli damy się łapać do końca kwietnia, zobaczymy złe zakończenie.

AUTOMATY GOTCHA-GOTCHA

Te śmieszne automaty porozmieszczane są w różnych miejscach gry. Za 100 jenów możemy wylosować miniaturki postaci na przykład z VIRTUA FIGHTER, SONICA lub NIGHTS!

SHENMUE PASSPORT

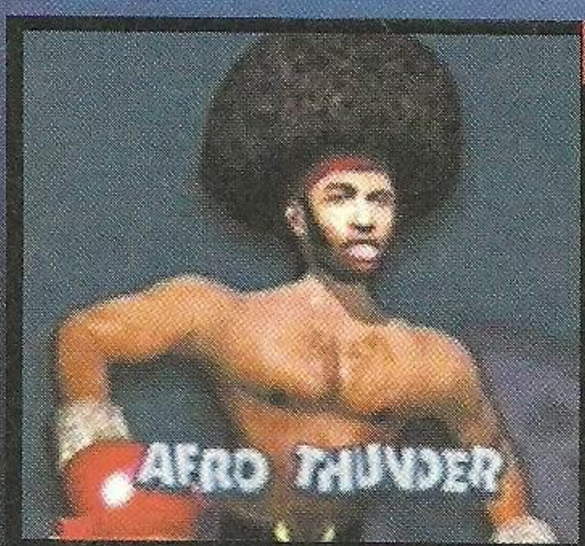
Czyli czwarta płyta SHEN MUE. Ten dysk oferuje nam dostęp do wszelkich statystyk związanych z grą. Ponadto możemy odwiedzić internetowe strony SHEN MUE i sprawdzić wszystkie dodatkowe bonusy. Miłej zabawy!



JOEY T.

Combosy
- PG, LG, LG
- g/d + PD, LD, PG, PG
- dp + LG, PG

Ciosy specjalne
- p, p + PD
- t, t, p + LD
- t + LG + PG



AFRO THUNDER

Combosy
- pd + PG, LG, PD, LG, LG, PG, PG,
- g/d + LD, PG

Ciosy specjalne
- t, p + PG
- t, t, PG, PG
- t, t, PG

JET „IRON" CHIN

Combosy
- g/d + LG, PG, LD, PG
- p + LG, LG, LG
- dp + LG, LD, PG

Ciosy specjalne
- p, t + PG
- t, p + LG
- t + LG
- t + LG, LD, PD, PG

SELENE STRIKE

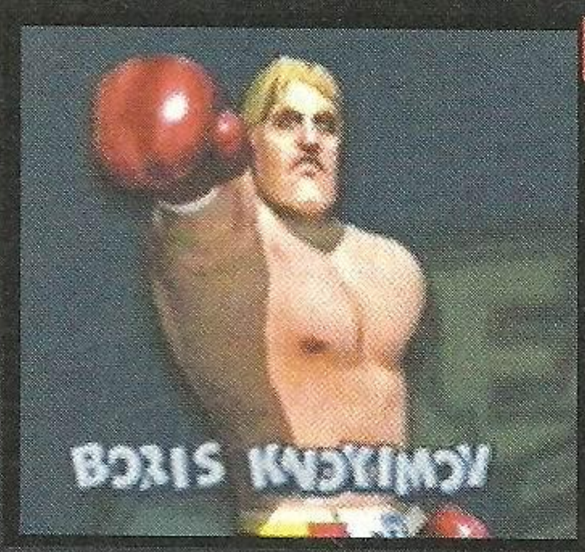
Combosy
- LG, PD, LD
- p, p + PG, PD, LG
- t, t + PG, PG, PG

Ciosy specjalne
- p, p + PG
- t, t + PG
- t, p + PD

LULU VALENTINE

Combosy
- LG, PG, PD, PD
- dp + LG, PG
- p + LD + PD, PD, PG, PG, LG

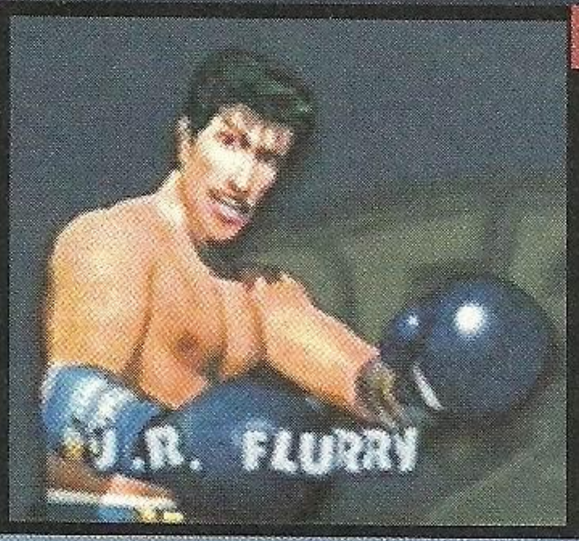
Ciosy specjalne
- t, t, p + PG
- p + LG + PG
- p + LD + PD



BORIS KNOKIMOV

Combosy
- LG, LG, PG
- p + LD, PG, LG
- t, p + PD, LG, LG, PG

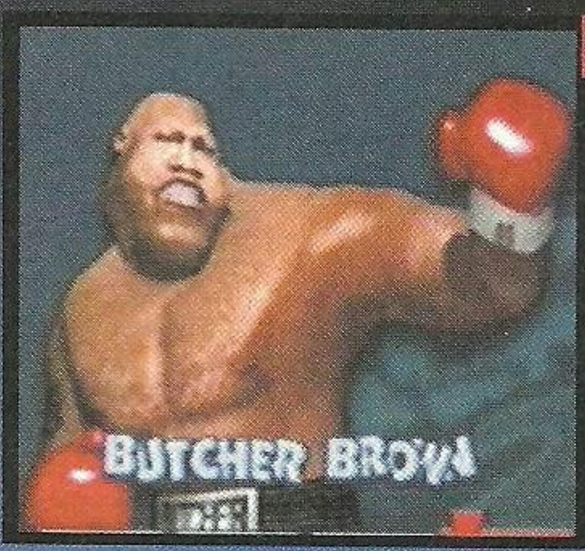
Ciosy Specjalne
- p, t + PG
- p, t + PG, LD
- t, p + PD
- g, d + LD lub d, g + LD



J. R. FLURRY

Combosy
- p + LG, LD, LD, LG
- g/d + LG, PG, LD
- PG, PG

Ciosy specjalne
- t, p + PG
- p, t + LG
- t + LG



BUTCHER BROWN

Combosy
- dp + PG, PG, PG
- PG, LG, LG
- t + PG, LG

Ciosy specjalne
- t, p + PG
- t + LG
- t + LG, PD, LD
- t, p + PG, LG, PD, LD

JOHNNY BLOOD

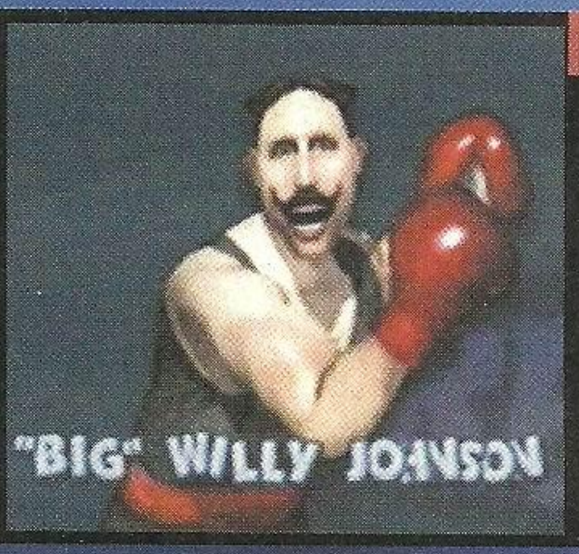
Combosy
- g/d + PD, LG, PD
- dp + PG, LG
- LG, PG

Ciosy specjalne
- t, t, p + LG
- p + LG + PG
- t, t, p + PG

ANHEL RIVERA

Combosy
- p + LG, LG, LD
- g/d + LD, PD, LG
- g/d + PG, LG

Ciosy specjalne
- t, p + PG
- p, t + PD
- p, t + PD, PG
- p, t + PD, PD, LD, PD



WILLY JOHNSON

Combosy
- LG, LG, PG, PG
- p, p ,t + LG, LD, PD, LD
- g, d + LG lub d, g + LG następnie LG, LG, LG, LG

Ciosy specjalne
- p, p + PG
- p, p, t + LG
- g, d + LH lub d, g + LH

MAMA TUA

Combosy
- LG, LG
- g/d + LG, PD

Ciosy specjalne
- p, p + PG
- t, p + LD
- t, t + PG
- t, t, p + PG

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

txt: Marcelitus

Mała lista ciosów dla wszystkich konsolowych bokserów.
Gra lada dzień będzie dostępna na wszystkie platformy: PSX, PS2, DC i N64.

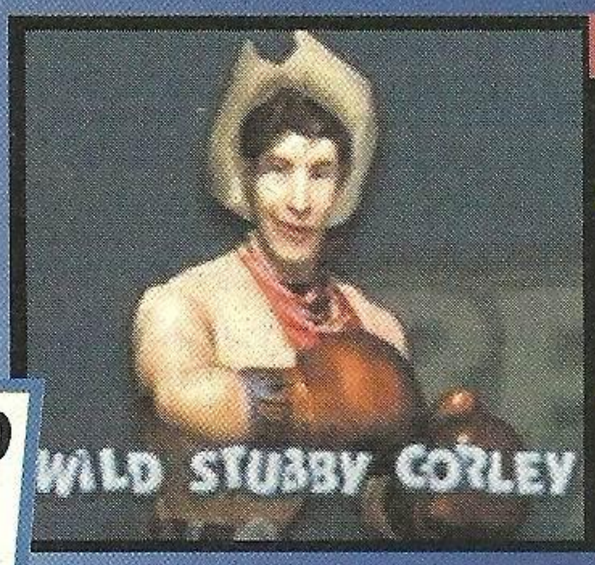
Wszystkie kombosy i ciosy są opisane dla postaci skierowanych twarzą w prawo.

Obrona
R1 - blok wysoki. L dla Dreamcast'a.
R2 - blok niski. R dla Dreamcast'a
Blok plus którykolwiek z klawiszy kierunkowych daje unik.
Dwa razy wciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za blok spowoduje zbicie ciosu przeciwnika (coś jak low/high parry w Tekkenie) i wystawienie go na kontrę.

Taunty
Każda z postaci ma w swym arsenale cztery taunty, które pozwalają nabić od 1 do 3 liter do napisu RUMBLE:
- LG + LD
- PG + PD
- LG + PD
- PG + LD

Opis do opisu
LG = Kwadrat, na DC = X
PG = Trójkąt na DC = Y
LD = X, na DC = A
PD = Kółko, na DC = B

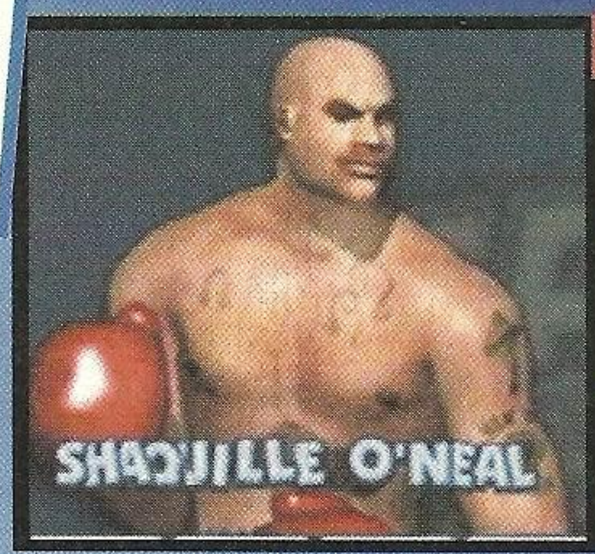
Rumble
Napis RUMBLE ma trzy poziomy
1 - żółty - po wciśnięciu kombinacji LG + PG postać odpala automatyczne kombo
2 - czerwony - jak wyżej, tyle że combo składa się z innych ciosów i jest mocniejsze
3 - srebrny - jeden potężny cios, który gdy wejdzie wyrzuca przeciwnika z ringu i automatycznie kończy walkę



WILD CORLEY

Combosy
- d/g + PD, LG, PG, LD
- LG, PG, PG
- p, p + PD, LG, PG

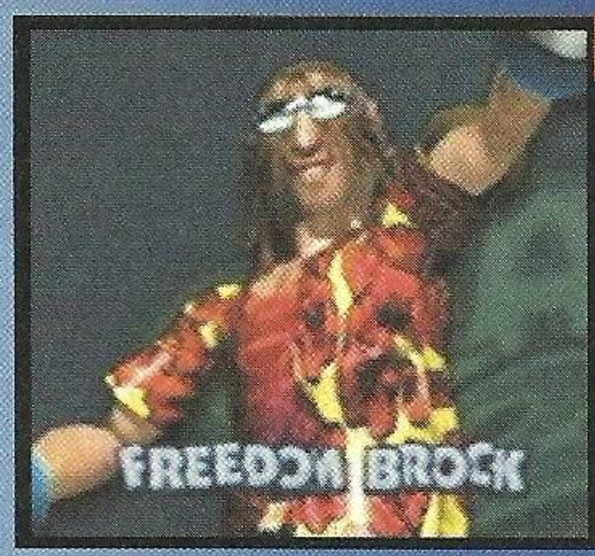
Ciosy specjalne
- p, p + PG
- p, p + PD
- t, p + PG



SHAQUILLE O'NEAL

Combosy
- LD, LG
- LG, PD, LD

Ciosy specjalne
- p + LG + PG
- t, t + PG
- d, g + LG



FREEDOM BROCK

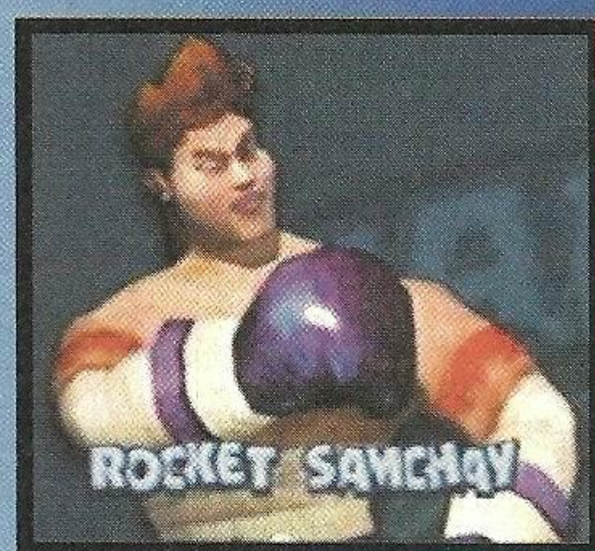
Combosy
- LG, LG
- g/d + LG, LD, PG
- PG, PD, PD

Ciosy specjalne
- p, p + LD
- p, p + PG
- t, t + PG

FREAK E. DEKE

Combosy
- LG, PG, PG, PG
- t + PG, LG, PG

Ciosy specjalne
- p, p + PG
- t, p + PG



ROCKET SAMCHAY

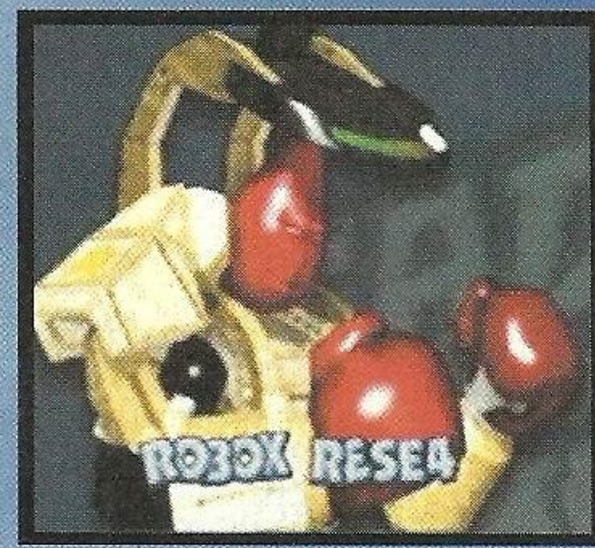
Combosy
- g/d + LG, PG
- LG, LG, PG, LG
- p, t + PD, PG, LG

Ciosy specjalne
- t, p + LG
- p, t + LG
- t, p + PG
- p, t + PD

MICHAEL JACKSON

Combosy
- LG, LG, PG

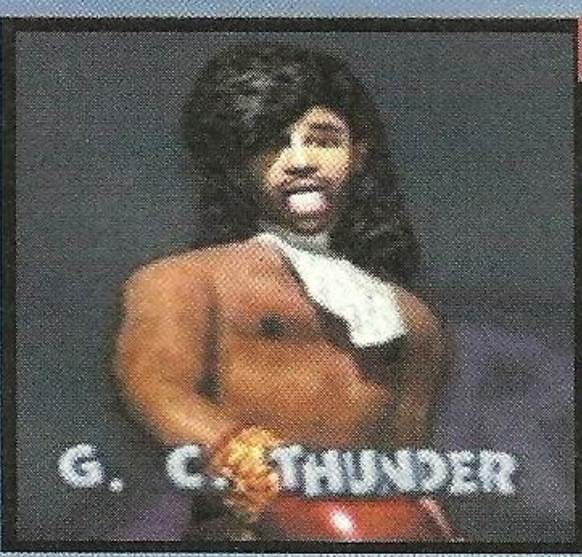
Ciosy specjalne
- p, t + PG
- p, p + LG
- t, t, p + LD



ROBOX RESE4

Combosy
- LG, PG, PG
- g/d + LD, PD, PG

Ciosy specjalne
- t, p + PG
- p, t + PG
- p, t + LG



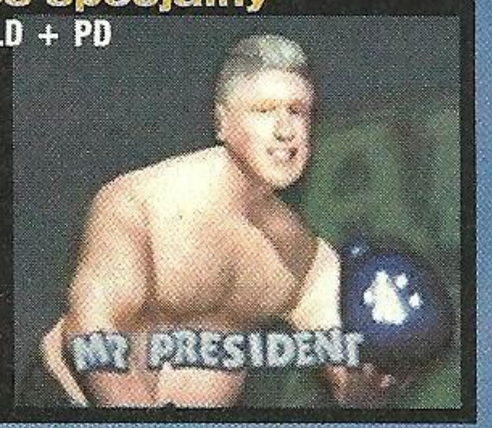
G. C. THUNDER

Combosy
- LG, LG, PG, PD
- p + LD + PD, PH
- LG, LD, PD, PD

Ciosy specjalne
- p, t + PG
- p + LD + PD
- t, p + LG

MR. PRESIDENT

Cios specjalny
- p, LD + PD



THE FIRST LADY

Combo
- LG, LG, PG, LG, PG

Cios specjalny
- t, t + PG

BLADE

Ostry jak brzytwa o.g. kroi Blade na kawałeczki...

Kawałek 1 - sterowanie

Nie jest zbyt wyrafinowane...
X - akcja, strzał lub cios
Kwadrat - zmiana trybu walki
Trójkąt - skok
O - kopnięcie
R1 - chodzenie na boki - to Blade'a męczy
R2 - namierzenie przeciwnika
L1 - zmiana przedmiotu
L2 - zmiana broni (góra - dół), rodzaju amunicji (prawo - lewo) i przeładowywanie
Przyciski kierunkowe - bieganie

Kawałek 2 - wskaźniki

Zielono - czerwony bar na dole - energia (pod nim znajduje się liczba pocisków w magazynku)

W prawym dolnym rogu - kasa

Prawy górny róg:
W kółku - celność
Pasek - energia namierzonego przeciwnika

Po lewej:
Niżej - amunicja
Wyżej - przedmioty
pionowy żółty pasek to bar zmęczenia

Kawałek 3 - przeciwnicy

Pozostawiają po sobie kasę, apteczki i amunicję - zgarniaj wszystko.
Jest zasada, jeśli przeciwnik ma guna to łatwiej go załatwić strzałem niż męczyć się z mieczem i odwrotnie.
Prawie każdego przeciwnika można usunąć celnym strzałem z głowę. Wystarczy dobrze celować. Najlepiej jest nacisnąć spust w momencie, kiedy okrągły bar wypełni się do końca i na chwilkę zmieni kolor na czarny.

Kawałek 4 - akta

Proste, zbierasz je w trakcie swojej wędrówki i potem w menu możesz je czytać. Warto dowiedzieć się ciekawych rzeczy o swoich wrogach.

Kawałek 5 - oznaczenia

Amunicja do pistoletu:
ZA - zwykła
CA - z włókna węglowego
Amunicja do shotguna:
SA - zwyczajna
SSA - srebrna
ESA - eksplodująca
Amunicja do karabinu:
MA - zwyczajna
CMA - wzmocniona włóknem węglowym
SMA - srebrna
Amunicja do MultiLaunchera:
ZG - zwykłe granaty
UVG - granaty ultrafioletowe
ZB - zwykłe ostrza
SB - ostrza srebrne
MLB - zwykłe strzały
EMB - strzały eksplodujące
Inne:
MK - apteczka
HB - dopalacz energii, daje mniej niż apteczka
ED - napój energetyczny - powoduje, że Blade nie męczy się

Poziom 1

W drugiej po intrze animacji zwróć uwagę na rozmieszczenie przeciwników. U góry będą wyskakiwać podpowiedzi - jeśli chcesz możesz je wyłączyć.
Idź przed siebie. Rozwal trzech przeciwników i wskocz na skrzynkę po lewej, a z niej na kontener i do pokoju. Jest w nim kolejny przeciwnik. Z podłogi zgarnij MK i ZA a z szafy(musisz wejść po drabinie) ZA. Wyjdź na zewnątrz. Skocz na zielony kontener a z niego na następny. Skocz na jeżdżący dźwig i przeskocz na jasną półkę. Weź z niej ZA i przeskocz na kontener po lewej (CA). Biegnij do następnego pomieszczenia. Nie ma tu nic ciekawego, więc skieruj się do wyjścia po drugiej stronie. W pomieszczeniu z dwoma automatami po cichu pozbądź się policjanta. Znajdziesz tu MK. Idź na górę i wduś przycisk - podniesiesz kontener. Za tobą pojawi się gość z młotkiem (polecam miecz). Idź do przejścia, które otworzyłeś. W szatni zastaniesz 2 przeciwników, HB i MK. Biegnij na górę i rozpraw się z dwoma policjantami i zgarnij MK. Wyjdź stamtąd. Załatw gościa w korytarzu i przejdź do ładowni wagonów. Z lewej jest policjant, kiedy już go uśmiercisz i pobiegniesz zgarnąć CA, z wagonu wyskoczy następny. Biegnij dalej. Wejdź do pomieszczenia z panelem, ale omiń go i idź dalej. W korytarzu będzie już czekał komitet powitalny. Z prawej weź 2x MK. Zbiegnij na sam dół. Pod schodami jest ZA a dalej HB i 3 przeciwników. Zgarnij MK, HB a na samym końcu tunelu włącz zasilanie. Wracaj do panelu. Wduś czerwony przycisk - przekręcisz pociąg. Stoi za nim 3 przeciwników. Weź CA i ED. W lokacji z beczkami wskocz na zieloną skrzynkę i przeskocz ogrodzenie. Znajdziesz za nim ZA i HB. Biegnij dalej na górę. W pomieszczeniu z szafą możesz wskoczyć na wysuniętą szufladę i z góry zgarnąć MK. Wyskocz oknem.

Poziom 2

Z tyłu jest MK, a na skrzynkach HB. Dalej spotkasz gościa z łomem. Zobaczysz odjeżdżający pociąg. W tej lokacji znajdziesz ZA i 2x MK (na skrzynkach i koło przejścia). Załatw strażnika po drugiej stronie. Wejdź po drabinie i skorzystaj z panelu - otworzysz przejście. Wskocz do studzienki. Znajdziesz się w kanałach. Biegnij przed siebie. Skorzystaj z drabiny. Na skrzynkach jest CA. Przejdź do kolejnej lokacji. Załatw 3 przeciwników. W następnym pokoju za skrzynkami jest SSA. Wskocz na górę, uważaj na gościa z łomem, który wyskoczy zza ściany. Biegnij na górę i załatw gościa, który przed chwilą do ciebie strzelał. Za skrzynkami jest MK i przeciwnik. W kolejnej lokacji spotkasz strażnika i policjanta. Po drugiej stronie jest winda, a na dole przeciwnik. Strzel w skrzynkę z napisem "DANGER EXPLOSIVES" i biegnij na górę - znajdziesz tam save point. Zeskocz na dół i skręć w prawo. Załatw 2 przeciwników. Dalej zza skrzynki wyskoczy kolejny (zgarnij MK). Idź prosto - odezwie się Whistler. Skacz po skrzynkach (na dole między nimi jest pies). Idź przed siebie (po drodze weź ED) i zeskocz na dół. Skręć w lewo, zaskoczysz policjanta (MK z prawej). Z czerwonego kontenera wyskoczy łamacz, ze środka zgarnij serum i MK. Dalej spotkasz psa i jego pana. Skorzystaj z punktu zaopatrzeniowego. Wejdź po drabinie i załatw strażnika. Na dole jest save point i pies. Z lewej jest winda, wjedź nią na górę. Obejrzysz rozmawiających pracowników. Tu gra rozdziela się na dwie drogi.

Pierwsza:

Idź w prawo. Biegnij na dół, a potem po schodach na górę. Z przodu statku znajdziesz 2x SA i MK. Zejdź pod pokład. Idź prosto i w pomieszczeniu z silnikami skorzystaj z przełącznika. Są tu także SA, MK i shotgun. Przełącznikiem włączysz zasilanie na mostku. Teraz wróć trochę i skręć w prawo. Biegnij na górę czyszcząc teren. Jest tutaj kilka pomieszczeń. W pierwszym znajdziesz MK. W drugim 2x SA i MK. W toalecie powyżej jest HB. NA mostku wduś jeden z 3 przycisków na ścianie - otworzysz drzwi na dole. Skieruj się tam. Będą tam trzy pomieszczenia. W tym po prawej jest save point. W trzecim znajdziesz Cianteto Glyph. Na bossa polecam shotguna ze srebrnymi pociskami.

Druga:

Idź w lewo. Drzwi same się otworzą. Załatw wszystkich w okolicy. W toaletach sš SA i HB. Za ladą znajdziesz shotguna. Skieruj się do korytarza. Znajdziesz tam ZA i 2 przeciwników. W pokoju jest dwóch strzelców i SA. W kolejnym pomieszczeniu wypełnionym krwią skręć w prawo i zgarnij klucz. Otworzysz nim pokój z rzutnikiem. Koło wyświetlanego obrazu widnieje numer: 6587. Wracaj do pokoju, z którego wziąłeś klucz i kombinacją otwórz drzwi do sejfu. Weźmiesz kolejny SA i klucz. Otworzysz nim drzwi naprzeciwko. Dojdziesz do bossa (znowu shotgunem go). Otwórz drzwi kluczem, który z niego wypadnie. Pogadaj z partnerem.

Idź przed siebie. Gdy będą schody - wejdź nimi do pokoju z save pointem (wejdź po drabinie na górę, znajdziesz MK). Idź dalej. Kiedy dojdziesz do skrzynek, wskocz na nie. Rozwal szybę, weź karabin maszynowy i amunicję. Dalej spotkasz kilku uzbrojonych strażników. Zza skrzynek weź 2x SA. Skręć w prawo - wyskoczy dwóch kolesi z łomami - szybko ich załatwisz przy pomocy miecza. Weź MK i idź dalej. Dojdziesz do lokacji z kontenerami. Biegaj tu z mieczem. Skręć w prawo. Załatw ninjasa, weź klucz i skieruj się w prawo. Drzwi otworzysz kluczem (po prawej stronie leży SA). Wejdź do pokoju obok i zgarnij MA i MK. Wyjdź na zewnątrz. Po rozwaleniu policjanta, skorzystaj z przełącznika po lewej - otworzysz magazyn. Rozwal 2 policjantów z prawej, ale jeszcze nie wchodź na górę. Skręć w lewo i znajdź dziurę w ziemi. Wskocz tam, weź 2x MA i Faustinas Glyph. Teraz już możesz wspiąć się po pasie transmisyjnym do kolejnego magazynu. Spotkasz tu 3 ninjasów. Wskocz do dziury w podłodze. Rozwal 2 łamaczy i biegnij dalej. Dotrzesz do stacji metra. Animacja.

Poziom 3

Wbiegnij na górę po schodach ruchomych. Załatw policjanta i idź przed siebie. Dojdziesz do chińskiej dzielnicy. Posłuchaj co ma ci do powiedzenia nowy pracodawca. Załatw ninjasa przed tobą i skręć w prawo. Wejdź na górę po metalowym słupie. Zeskocz na dół. Rozwal przeciwnika, zgarnij klucz i idź do zamkniętej kraty. Zasave'uj i weź kolejny klucz. Teraz idź do złotego posągu Buddy i idź prosto. Na końcu są drzwi - otworzysz je kluczem, zdobytym przy save poincie. Dojdziesz do składnicy staroci. Wejdź do kuchni. Zgarnij MA i MK. Załatw umarlaka i idź dalej. Między stołami znajdziesz amunicję. Kiedy dojdziesz do rozwalonej bramy skręć w prawo. Weź MK z prawej. Za drzwiami spotkasz ninjasa i znajdziesz CA. Przejdź przez sklep. Przeskocz przez siatkę do save pointu. Wyjdziesz po drugiej stronie Tira. Biegnij do drzwi. Zeskocz niżej i weź Kobejitsu Glyph. Wejdź po drabinie, w pokoju weź klucz i wróć do rozwalonej bramy. Omiń ją i idź prosto. Dojdziesz do drzwi, które otworzysz zdobytym kluczem. Wejdź na platformę - zjedziesz na dół.

Poziom 4

Od razu masz save pointa. Po przekroczeniu drzwi znajdziesz się w lochach. Skręć w lewo. Spotkasz demona - ma dużo energii i potężne łapy. Najłatwiej załatwić go srebrnymi pociskami. Sprawdź miejsce, z którego wskoczył - znajdziesz MultiLaunchera i klucz. Otworzysz nim kraty. Kiedy będziesz przez nie przechodził zza ściany po lewej wyskoczy kolejny demon. Zgarnij CA, MK i załatw przeciwnika. Przeskocz nad wyrwą w ziemi. W następnym pomieszczeniu wjedź windą na górę. Zaraz z lewej jest save point, a dalej znajdziesz miejsce gdzie będziesz mógł wydać zarobione pieniążki. Dalej dotrzesz do dwóch bliźniaczych lokacji ze sztucznymi jeziorkami. U wrót świątyni zastaniesz gościa z wulkanem. Ma dużo energii ale jest łatwy do "zrobienia". Radziłbym bardziej uważać na automatyczne

działko po lewej stronie. Również po lewej za kolumną znajdziesz MK. Zapraszam do środka świątyni. Długa rozmowa z Dragonetti, po której szybko rozpraw się z 2 ninjasami. Wyjdź przejściem po prawej stronie pomnika. Wyczyść wszystkie pokoje. Powinieneś znaleźć Lemure Glyph i MK. Pokręć się tutaj trochę. W końcu ukryty ninja nie wytrzyma i wyskoczy na ciebie z zamkniętego pokoju. Po załatwieniu go, zasave'uj i skorzystaj z przełącznika - przesuniesz złotego Buddę. Wracaj do świątyni i wyjdź z niej drugim przejściem. Zgarnij ESA zza kolumny i wskocz do dziury.

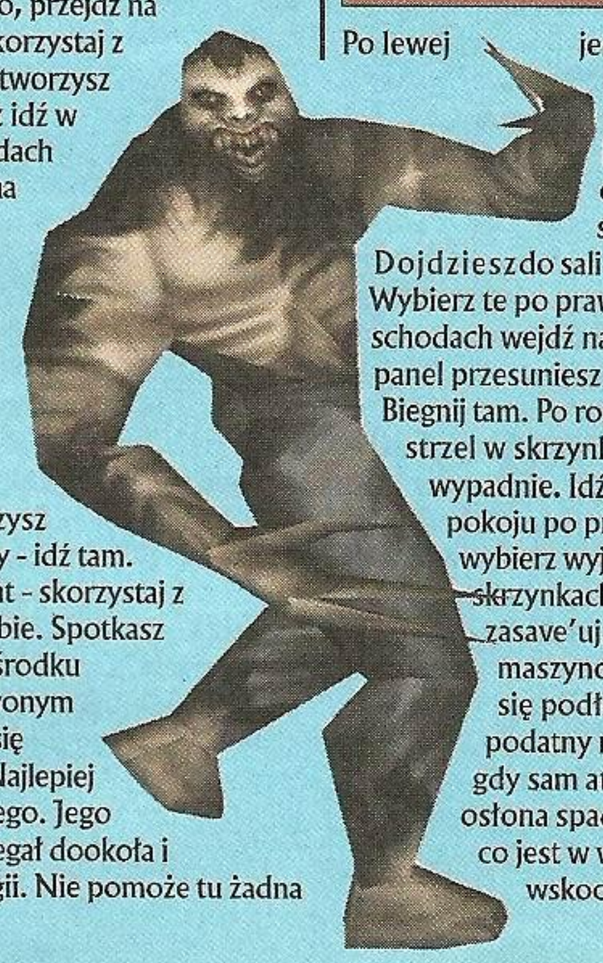
Poziom 5

Wylądujesz w kanałach - idź przed siebie. W następnym pomieszczeniu jest ZA i SA (po bokach od wejścia). Uważaj na kosiarzy wyskakujących z zielonej mazi. Skręć w lewo (MK). Teraz skręć w prawo i biegnij na górę (są tu kraty, których nie możesz otworzyć). Przesuń dźwignię - otworzysz okrągłe drzwi na dole. Idź tam i skręć w prawo. Przebiegnij po metalowym moście. W pokoju weź klucz i przesuń dźwignię. Wracaj do lokacji, w której nie mogłeś otworzyć krat. Znajdziesz za nimi pokrętło. Przekręcenie go spowoduje eksplozje pojemników w pomieszczeniu obok. Idź tam i zgarnij SA i MA. Teraz znowu przez okrągłe wrota - tym razem skręć w prawo. Na dole zza ściany wyskoczy trzech przeciwników. W dziurze, z której wyskoczyli znajdziesz CA i SA. Sprawdź ścianę koło dziury - możesz ja[illegible]alić (MA, SSA, 2x [illegible]MK i serum). Zeskocz na dół. Przed tobą jest save point. Dalej uważaj na psy. Idź prosto, w pewnym momencie wyskoczą na ciebie kosiarze. Skręć w prawo i przy piecu w lewo. Zgarniesz Laser Coil. Wróć do miejsca gdzie zaatakowali cię kosiarze i idź w prawo. Skręć w drugi zakręt. Wskocz do dziury z napisem "To subway". Biegnij przed siebie i wejdź po drabinie.

Zgarnij SA i HB. Biegnij na górę. Na prawo znajdziesz shotguna. Po lewej jest stacja metra. Teraz wal na lewo do małego przejścia. Zejdź po schodach. Po oczyszczeniu terenu zgarnij klucz z pociągu. Znajdziesz tu też pistolet maszynowy. W jednym z wagonów możesz zasave'ować. Wracaj na peron i wjedź schodami na górę. Rozwal działko na ścianie. W pokoju znajdziesz Ligaroo Glyph. Omiń napis "Tickets", rozwal kosiarza i zgarnij SMA, serum i HB. Wróć do napisu "Tickets" i otwórz bramę. Jesteś w dużym pomieszczeniu. Jeśli masz słabe nerwy to daruj sobie toaletę. Ale koniecznie zwiedź czerwony korytarz po lewej. Znajdziesz tam CMA, SSA, MLB, a za ladą Key Card. Wracaj do poprzedniej lokacji i otwórz nią drzwi. Za nimi znajdziesz punkt, w którym wymienisz swoje pieniążki na broń. Idź dalej. Zza desek wyskoczą kosiarze. Szybko się wycofaj i "wyłuskaj" ich pojedynczo. Idź w lewo i w korytarzu skręć w prawo. Dojdziesz do pomieszczenia z bojlerami. W ostatnich drzwiach jest save point. Wróć teraz tam gdzie zza desek wyskoczyli kosiarze i skorzystaj z windy.

Poziom 6

Za maszyną jest SA. Skręć w prawo. Z bezpiecznej odległości strzel w beczki. Uważaj - za nimi jest zapadnia - musisz ją przeskoczyć. W kolejnym pomieszczeniu znowu rozwal beczki. Przejdź przez drzwi z czaszką - znajdziesz save point. Biegnij prosto i rozwal demona. Skręć w lewo i przeskocz nad zapadnią. Dojdziesz do pomieszczenia z wielką dziurą po środku. Skręć w prawo i sprawdź pierwsze pomieszczenia - znajdziesz klucz. W korytarzu spotkasz demona. Po przejściu przez drzwi uważaj na zapadnie. Kraty otworzysz kluczem. Wykończ demona. Zanim wyjdziesz skręć w prawo i weź klucz. Dotrzesz do pokoju z rozwaloną podłogą. Musisz ostrożnie przejść po tym co z niej zostało (po drugiej stronie znajdziesz ostrza). Zza ściany wyskoczy demon. Kiedy już się go pozbędziesz zgarnij SSA i SA. Rozwal beczki - wróciłeś do miejsca, z którego zaczynałeś. Wróć do windy. Skieruj się do pomieszczenia z bojlerami i otwórz drzwi z napisem "EXIT". Wbiegnij na górę. Skorzystaj z save pointa i wybierz wyjście po lewej. Uważaj na 2 strażników i ochroniarza (ma bardzo silne ciosy). Skręć w prawo i wyłuskaj 2 ninjasów. Biegnij na górę. Dotrzesz do złotej komnaty, wbiegnij na górę i skręć w lewo. Rozwal dwóch strażników i działko na suficie. Naciśnij przycisk na panelu. Teraz wejdź na korytarz z posągami (ściana za tobą zacznie się przesuwać). Musisz je szybko "nacisnąć" tak aby poświata z czerwonej zmieniła się na zieloną. Otworzysz przejście - szybko tam wskocz. Po pokonaniu 3 strażników sprawdź pokój po lewej - znajdziesz tam Pallantine Glyph. Idź dalej, wejdź do niebieskiej komnaty. Na górze leży MK. Kluczem, który wziąłeś od pokonanego ochroniarza, otworzysz kraty. Dotrzesz do komnaty z MK, SA, MA i serum. Dalej spotkasz 2 ochroniarzy. W następnym pomieszczeniu będzie save point. Dalej jest już prosto. W końcu dotrzesz do lokacji z windą po środku. Będą z niej wyskakiwać przeciwnicy (polecam shotguna). Oczyść teren i skieruj się w prawo - znajdziesz baterię do lasera. Wracaj do wcześniejszej lokacji. Uważaj na komandosów, którzy wyskoczą z lewej. Kiedy ich załatwisz będziesz mógł położyć swoje ręce na 2x SA i 2x MK. W drugim przejściu skorzystaj z windy. Rozwal ochroniarza, złap SA i MA. Wejdź po schodach. Po lewej jest save point. Z celi wyskoczy boss (ten co wcześniej). Weź 2x MK i 2x serum. Po prawej są drzwi, a za nimi winda. Na dole pogadaj z Whistlerem. Drzwi do celi, w której są UVG i SMA możesz rozwalić. Naciśnij guzik i wjedź na górę. We wcześniejszym pomieszczeniu wejdź do windy. Uważaj na ochroniarza, który wyskoczy zaraz po tym jak otworzą się drzwi. Skręć w prawo, przejdź na drugą stronę sali i skorzystaj z dziwnego panelu - otworzysz basen na dole. Teraz idź w lewo, zejdź po schodach i wymień pieniądze na sprzęt. Na dole uważaj na trzech ochroniarzy. Sprawdź okolice - znajdziesz Upier Glyph. Zeskocz do basenu. Na środku jest duży przycisk - stań na nim. Otworzysz przejście obok windy - idź tam. Znajdziesz save point - skorzystaj z niego i idź przed siebie. Spotkasz bossa. Priestess na środku będzie strzelał czerwonym promieniem i kręcił się wokół własnej osi. Najlepiej trzymaj się blisko niego. Jego pomocnik będzie biegał dookoła i strzelał kulami energii. Nie pomoże tu żadna broń. Musisz unikać promieni i ustawiać się tak aby pomocnik trafiał w Priestess'a.



Poziom 7

Jesteś Whistlerem. Oczyść parking. Skręć w lewo i w budce strażniczej naciśnij przycisk. Otworzysz drzwi z lewej. Wbiegnij na górę. Za kontenerami jest strażnik. Za wybuchającymi skrzynkami jest kosiarz. Idź prosto - znajdziesz save point. Teraz przejdź za siatkę, koło rozwalonego samochodu. Pozbądź się dwóch natrętów i strzel w beczki. Wejdź na górę. Będzie łatwo - przeciwnicy są niemalże ślepi. Dojdziesz do pokoju z SSA, przez szybę zobaczysz dużego gościa. Najlepiej strzelaj do niego srebrnymi pociskami stojąc za zasuwanymi drzwiami. Naciśnij przycisk na panelu - otworzysz drzwi. Biegnij tam, złap krew i wyjdź drugimi drzwiami. Skorzystaj z windy. Wracaj do Blade'a.

Poziom 8

Załatw 2 gliniarzy (2x MK) i biegnij na górę. Przez drzwi wskoczy 3 kosiarzy. Skieruj się w lewo. W kolejnym pomieszczeniu aż będzie roiło się od przeciwników - wykańczaj ich jednym strzałem. Rozwal wazy i znalezionym kluczem otwórz drzwi. Przebiegnij przez korytarz. W pokoju naprzeciwko jest 2 kosiarzy. Zbiegnij na dół. Włącz przycisk za kolumną (3x ZA). Przesunąłeś pomnik w pomieszczeniu powyżej. Znajdziesz tam Key Card. Idź dalej. W dużym pomieszczeniu zapal światło i załatw 2 policjantów. Z lewej jest przejście za szybą. Dojdziesz nim do pokoju z amuletem. Tu również możesz wymienić kasę na sprzęt. Wróć do poprzedniego pomieszczenia. Idź prosto przez drewniane drzwi. Skręć w prawo i przejdź przez korytarz. Zgarnij MK, Key Card i zasave'uj. Teraz idź w lewo (patrząc od wejścia). W pierwszym pomieszczeniu znajdziesz ZA i antyczne pismo. Dalej stoczysz walkę z 2 demonami. Jeżeli chcesz możesz iść prosto - znajdziesz trochę stuff'u. Skręć do pokoju po lewej i zjedź windą na dół. Na dole spotkasz 2 demony. Spróbuj nie wychodzić z windy - wtedy ich łapy cię nie dosięgną. Za czołgiem znajdziesz MK i 2x MA. Biegnij dalej. Kiedy wejdziesz do magazynu z naprzeciwka wyskoczy boss. Po pokonaniu go skorzystaj z windy.

Poziom 9

Po lewej jest shotgun. W jednym z pomieszczeń między szafami znajdziesz Dragonetti Glyph i obok MK. Dalej spotkasz 4 psy. Dojdziesz do sali z dwoma wyjściami. Wybierz te po prawej. Po krętych schodach wejdź na górę. Naciskając panel przesuniesz szafę w pokoju obok. Biegnij tam. Po rozwaleniu przeciwników strzel w skrzynki i zgarnij to co z nich wypadnie. Idź z powrotem do pokoju po prawej, tylko tym razem wybierz wyjście dolne. Po skrzynkach wskocz na górę I zasave'uj. Przejdź przez maszynownię i ups... zapadła się podłoga. Boss. Jest podatny na strzały tylko wtedy gdy sam atakuje - wtedy jego osłona spada. Po walce zgarnij to co jest w wyrwie w ścianie i wskocz do dziury w

Poziom 10

Wyjście jest z tyłu. Pogadaj z partnerem. Oczyść teren z dwóch stron i idź prosto. Dotrzesz do oczyszczalni ścieków. Z góry rozwal demona i dopiero wtedy zeskocz na dół. Po skrzynce przejdź do następnego zbiornika (save point). Idź dalej i skorzystaj ze schodów po lewej. Na górze jest demon i pies. Uważaj na wybuchające skrzynki (MK). Włącz przełącznik na ścianie - podniesiesz kraty. Po wyjściu z rury uważaj na gościa z łomem. Przyjdź przed siebie rozprawiając się z niedobrymi hydraulikami. Za zakrętem będzie się czaił gość z mieczem. Strzel w skrzynkę i wejdź na górę. Znajdziesz SA, MK i Laser Lens. Wskocz do dziury i idź w lewo. Z góry rozwal przeciwników i zeskocz tam. Ze środkowej rury weź ED I skorzystaj z drabiny ukrytej w trzeciej rurze. Przejdź po kładce i wdrap się na kolejną drabinę. Wejdź na kratę.

Poziom 11

Rozwal mur przed tobą i pogadaj z Whistlerem. Idź przed siebie. Za drewnianym możesz kupić amunicje. Wejdź na czerwony kontener - otworzą się drzwi. Jeżeli się tam wrócisz - zgarniesz shotguna. Po drabinie wejdź na dach magazynu. Załatw 3 komandosów i wskocz do środka przez otwartą klapę. Zeskocz do pomieszczenia poniżej. Wyjdź i najpierw skieruj się w prawo. Spotkasz komandosów. Weź stamtąd MK i Key Card. Wróć na korytarz i zwiedź pokój naprzeciwko tego, z którego wyszedłeś. Na skrzyniach znajdziesz Ma i SB. Teraz skieruj się tam gdzie pokazują strzałki na ścianach. Idź prosto i w biurze skręć w lewo. Drzwi po lewej prowadzą do sali z projektorem. Idź tam i wciśnij guzik na ścianie. Teraz idź do sali kinowej i do małego pomieszczenia, gdzie będziesz mógł zasave'ować. Wyjdź z sali. Po prawej jest ściana, na której wisi twój portret - przywal w nią. Rozwal gościa i biegnij na górę. Złap MK, MA i Key Card. Wróć do biura i otwórz nią drzwi. Strzel w beczki. W pokoju znajdziesz Erebus Glyph. Kiedy dojdziesz do końca korytarza ze ścian po bokach wyskoczą komandosi. Skieruj się w prawo.

Poziom 12

W pierwszym pomieszczeniu jest ochroniarz. W kolejnym naciśnij czerwony guzik. Po skrzynkach przeskocz siatkę. Po drabinie wejdziesz na dach budynku (save point). Na lądowisku helikopterów stoi gość z Vulcanem - zostawi po sobie klucz (za budynkiem jest MK). Podejdź do ostatniej z trzech oszklonych klap i otwórz ją kluczem. Wskocz tam. Jesteś przy panelu sterowniczym. Wciskaj guziki tak aby konstrukcja samolotu była w jednej linii. Przejdź przez jej środek, wskocz na skrzynkę, a z niej do pokoju (uważaj na ochroniarza). Idź dalej, w korytarzu znajdziesz UVG. W siłowni uważaj na 2 ochroniarzy. Dalej znajdziesz 2x MA i 2x MK. Biegnij na górę. Znajdziesz 2x ZA. W pokoju pogadaj z Mannhein'em. Po walce, weź Key Card i zjedź windą na dół. Boss. Wbiegnij do hangaru i uaktywniaj panele w następującej kolejności:

1. Na górze od strony drzwi.
2. Na dole po drugiej stronie.
3. Na dole od strony drzwi.
4. Na górze po drugiej stronie.

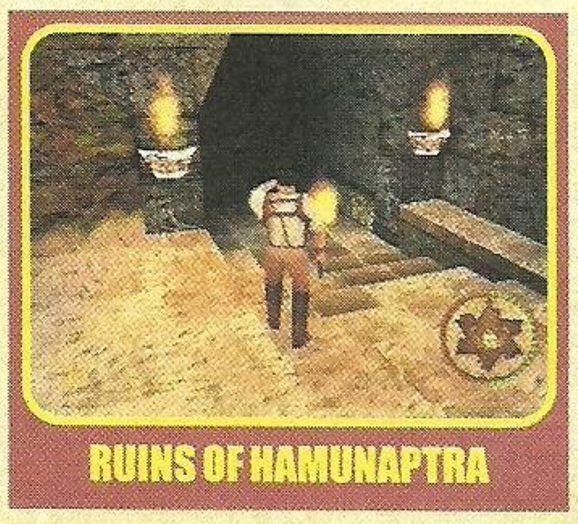
The end, man.

THE MUMMY™

Levele są podzielone na mini etapy reprezentowane przez złote romby. Jeśli w danym mini etapie wyzbieramy wszystko i zabijemy wszystkich to na rombie pojawi się czerwona kropeczka. Jeżeli uzbieramy odpowiednią ilość takich kropek to będzie można pobawić się kodami (pierwszy zaczyna się przy 35). Gdy będziemy mieli wszystkie to otworzy się "bonus game mode" w opcjach.

Podczas gry natknąć się można na tablice Ra. Wystarczy dotknąć ich zapaloną pochodnią i po ośmiu takich operacjach nasza liczba żyć podniesie się.

txt: Flik



RUINS OF HAMUNAPTRA

Po obejrzeniu intra ruszaj prosto i w lewo, a dojdziesz do laseczki. Po krótkiej rozmowie znajdziesz się w pierwszym levelu. Ruszaj więc przed siebie. Przeskocz dołek i zabij robotnika z lewej strony. Wdrap się następnie na podwyższenie i zabierz dwa skarby z lewej. Teraz zapal pochodnię i dotknij nią panelu Ra. Zejdź na dół i biegnij dalej by zeskoczyć do dziury w podłodze. Zabierz stamtąd dwa skarby i naboje. W salce nieco dalej zabij robotnika i weź kolejne dwa skarby oraz naboje. Ruszaj przed siebie i w następnym pomieszczeniu wykończ strażnika z lewej i zapal kolejną tablicę Ra. Teraz wsuń posąg sarkofagu stojący z lewej stony, a otworzysz drzwi. Przejdź przez nie i zabierz złoty romb. Podejdź teraz do bramy przed tobą i wciśnij taki sam romb jaki wziąłeś przed chwilą. Ruszaj dalej. W następnej sali wciśnij dwie żółte płytki z prawej i z lewej strony, aby móc kontynuować zwiedzanie. Dotrzesz w końcu do sporawej salki na środku w której stać będą cztery wazy. Najpierw wykończ robotnika po lewej i dwa skarabeusze. Teraz rozbij amfory (uważaj - w jednej jest skarabeusz). Dostaniesz w sumie cztery skarby i dwa pudła z pociskami do pistoletu. Na wprost jest wyjście, ale ty na razie wdrap się na rusztowanie po lewej, gdzie znajdziesz skarb i naboje. Teraz możesz iść do wyjścia. Zabij robotnika, weź dwa skarby z lewej i naboje do pistoletu z prawej. Biegnij korytarzem dalej, zabijając dwóch robotników.

Weź złoty romb, udaj się do drzwi z prawej i ruszaj na razie w lewo (zapal pochodnię). Dotknij tablicę Ra i weź skarb. Ruszaj teraz do drzwi, które przed chwila zostawiłeś i przejdź przez nie. Biegnij korytarzem zapalając wcześniej pochodnię i dotykając nią dwóch tablic. Przejdź teraz bramą z lewej, a dojdziesz do pomieszczenia, gdzie twoja postać stwierdzi, że coś nie jest w porządku. Weź skarb oraz naboje do pistoletu i skacz przez dziurę z lewej. Pojawią się dwie mumie. Nie panikuj tylko wyjmij pistolety i rozpraw się z nimi. Po walce wejdź po pnączach z lewej, a dostaniesz życie. Teraz wespnij się na prawą ścianę. Będąc na górze weź skarb z lewej i kolejne dwa świecidełka z prawej. Przed tobą pojawi się rozgałęzienie. Idź najpierw prosto i załatw dwie mumie (jedna zajdzie cię od tyłu). Weź skarb oraz energię. Teraz ruszaj korytarzem z lewej. Załatw dwie mumie i przywłaszcz sobie skarb, naboje do pistoletu i złoty romb. Otwórz nim teraz drzwi z przodu.

Znajdziesz się w pomieszczeniu z dwoma półkami skalnymi. Z pierwszej weź dwa skarby i naboje do pistoletu, na drugiej wciśnij kafel. Ruszaj teraz przed siebie. Dojdziesz do kolejnego rozdroża. Idź najpierw prosto. Ze ściany po lewej wyskoczy młotkowiec. Zabij go i odtąd uważniej przyglądaj się skałom. Skieruj się na wprost. Po drodze zabij dwóch młotkowców i weź naboje do pistoletu. Teraz zapal pochodnie i wracaj na rozstaje (zapal jeszcze jedną tablicę z lewej). Wyeliminuj dwóch młotkowych i weź kolejny złoty romb. Rozbij wazę by przywłaszczyć sobie dwa skarby i ruszaj prosto. Wskocz do dziury i weź dwa świecidełka oraz pociski do pistoletu. Wyjdź z drugiej strony i zapal pochodnię. Teraz dotknij nią tablice z lewej i z prawej (jedna jest przed dziurą, przez którą przed chwilą skakałeś). Podejdź teraz do ściany naprzeciwko palącego się znicza, a eksploduje sciana. Zabij młotkowca i wejdź w nowoodkryty tunel. Skonfiskuj stamtąd osiem skarbów (cztery są w sarkofagu więc rozbij go). Wyjdź stąd i skieruj się w prawo. Skacz śmiało na dół i przejdź przez drzwi z rombem. Teraz wdrap sie na skałę z lewej i przełoż niebieska płytkę. Wykończ dwóch robotników i ruszaj klifem (zabierając wcześniej naboje). Przeskocz nad przepaścią i załatw kolejnych dwóch robotników. Tam, gdzie zaczyna się tunel spuść się na rękach z prawej strony, a dostaniesz skarb. Nie omieszkaj wziąć także złotego rombu. Idź dalej korytarzem i wejdź po pnączach z lewej strony na górę. Odwróć się i wskocz z rozbiegu na półkę z przeciwnej strony. Skonfiskuj dwa skarby i przeskocz z powrotem na druga stronę. Otwórz bramę i wskocz do dziury, aby zabrać dwa skarby. Szybko wyjdź, póki klapy się nie zatrzasnęły (to taki rodzaj pułapki). Rozwal wazy (trzy skarby oraz naboje) i weź jeszcze jeden skarb z lewej ściany. Przewróci się jedna kolumna i wyjdzie zombie. Wypraw go na tamten świat i przy okazji przewróć sarkofag. Ruszaj odsłoniętym przejściem, zbierając po drodze naboje i cztery skarby. Na końcu korytarza naciśnij żółty kafel i wyjdź przez przejście z prawej.

Zaatakują cię cztery zombiaki (uważaj i nie daj się otoczyć), więc załatw je po kolei, nie oszczędzając przy tym żadnego. Po walce zabierz ostatni na tym etapie złoty romb i otwórz skrzynię, by zakończyć level.

ANCIENT VAULTS

Ruszaj korytarzem i wciśnij kafel z lewej. Wysunie się blok skalny, na który powinieneś wejść. W niszy nieco wyżej znajdziesz pięć skarbów. Teraz biegnij dalej korytarzem i skacz na dół. Zabij robotnika i zapal tablicę Ra. Nie zapomnij też rozbić wazy aby uzyskać dostęp do trzech ukrytych w środku skarbów. Znowu zeskocz na dół i znowu zabij strażnika. Przywłaszcz sobie dwa skarby. Szybko przebiegnij pod zawalającymi się kolumnami z prawej. Dojdziesz w końcu do dużego pomieszczenia, gdzie widać będzie stopy posągu.

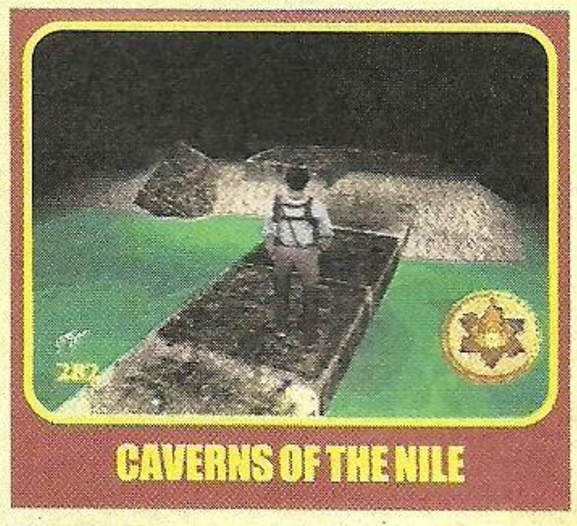
Zabij dwóch strażników i rozwal ścianę tam gdzie jeden z nich walił kilofem, a znajdziesz cztery skarby. Zajrzyj także do niszy z lewej aby stać się właścicielem pięciu skarbów. Teraz powciskaj wysunięte bloki, a pojawi się złoty romb. Weź go i wyjdź przez drzwi z tym samym znakiem. Przebiegnij pod zawalającymi się kolumnami i zapal tablicę. Wciśnij teraz kafel i ruszaj dalej. Biegnij tunelem i na jego końcu załatw dwóch młotkowych oraz skarabeusza.

Rozwal amforę (uważaj - w niej też jest skarabeusz) i weź z niej energię. Wskocz teraz do niszy z prawej po naboje i skarb. Zeskocz jeszcze na dół by zebrać kolejne naboje. Przebiegnij teraz pod spadającymi kolumnami z przodu. Zabij dwóch młotkowych i wciśnij szary kafel z przodu. Weź z niszy po prawej dwa skarby oraz naboje. Zapal pochodnię i wbiegnij do tunelu z lewej. Poczekaj, aż kolce się schowają i przebiegnij (rób tak za każdym razem, kiedy masz przebyć kolce). Dalej jeszcze tylko zabij młotkowca i zapal tablicę. Weź również dynamit i ruszaj dalej.

Omiń kolejne kolce i załatw dwóch młotkowych. Weź złoty romb i biegnij dalej (omijając oczywiście kolce). Zeskocz na dół, i z podwyższeń z lewej i z prawej strony weź trzy skarby. Skocz na dół i przejdź przez kolejne drzwi z lewej. Omiń kolce i zabij dwóch młotkowych. Zapal tablicę i wejdź tam, skąd wyszedł przeciwnik. Wespnij się na skały po lewej i złap się szczeliny. Przejdź na rękach w lewo i wsuń postument z kotem na swoje miejsce. Zeskocz na dół by wejść na blok skalny, który właśnie się wysunął. Po nim dostaniesz się do okna z dwoma skarabeuszami.

Weź je. Teraz złap się rękami krawędzi i poruszaj się w lewo. Zapal tablice i przywłaszcz sobie skarb. Zeskocz na dół i ruszaj w lewo. Wespnij się wyżej i podbiegnij do bramy naprzeciwko. Teraz odwróć się i wykończ maczetą nadciągających młotkowców. Weź pozostawiony romb i przejdź przez bramę. Ruszaj po schodach i zajrzyj do dwóch wnęk z lewej (są tu dynamit oraz dwa skarabeusze i energia). Zeskocz na dół i otwórz bramę. Wybiegnij na plac i zabij dwie mumie. Nie omieszkaj także zabrać trzech skarbów. Pobiegnij teraz do niszy z prawej strony i weź z niej dwa skarby. Z przeciwnej strony placu jest nisza i tunel. Wejdź do tego pierwszego i zabierz naboje. Ruszaj teraz drugim przejściem. Weź kolejny skarb i wejdź do pokoju z mechanizmami.

Zabij dwie mumie i popchnij postumenty z kotami. Z lewej strony są drzwi, do których zaraz będziesz wracał. Na razie ruszaj na plac. Wykończ tu dwa zombiaki i weź z podłogi, która się wypiętrzyła, złoty romb. Wróć się teraz do drzwi, które przed chwilą zostawiłeś i zabierz z niszy skarb. Biegnij znowu na plac i otwórz drzwi z rombem. Ruszaj dalej. Zabierz z bloków skalnych trzy skarby i przejdź bramę z prawej. Przebiegnij szybko pod kolumnami i skręć w prawo by zejść po schodach. Zabijaj nadchodzące mumie aż dostaniesz złoty romb. Rozbij teraz amforę i zabij skarabeusza, by przywłaszczyć sobie dwa skarby. Przejdź przez drzwi ze znaną ci figurą geometryczną i pobiegnij korytarzem dalej. Zabierz dwa skarby i zapal pochodnie. Zeskocz na dół i zapal tablicę Ra. Następnie biegnij dalej by zabić dwóch młotkowych. Weź naboje i przesuń posążek kota. Odsłonią się nisze po prawej i lewej stronie. Zabierz z nich skarabeusze i biegnij dalej. Kiedy zaatakują cię młotkowi cofnij się trochę i po kolei ich likwiduj. Z nisz, z których wyszli zabierz jeszcze skarby. Zabierz jeszcze jedno świecidełko przy samym wyjściu. Otwórz jeszcze skrzynię by zakończyć kolejny długi i męczący level.



CAVERNS OF THE NILE

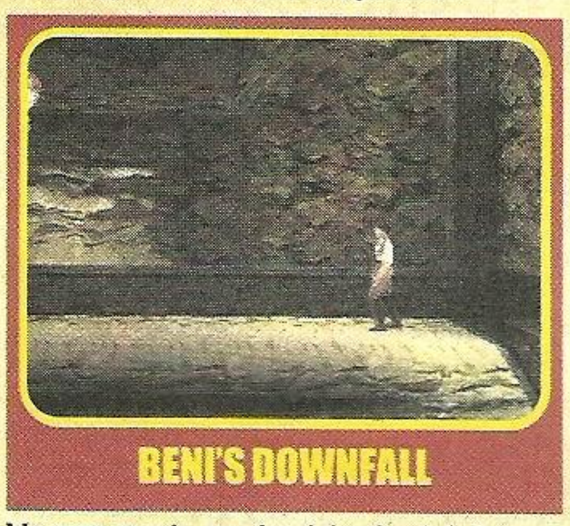
Idź do przodu i wykończ dwójkę młotkowych. To samo zrób z następną parą. Weź z niszy z lewej skarb i biegnij w prawo. Podejdź do amfory i wykończ kolejnych dwóch młotkowców. Rozbij amforę i weź dwa skarby oraz naboje. Przebiegnij przez kładkę z lewej. Zabijaj młotkowców nadchodzących z obu stron i po walce weź złoto z niszy. Ruszaj w lewo.

Wykończ młotkowca i weź złoty romb. Zapal także pochodnię i dotknij nią tablicę. Przejdź przez bramę z rombem. Wskocz do dziury z wieczkiem, zabierz skarb i szybko wyjdź (możesz zostać przyskrzyniony jeżeli będziesz zwlekał). Tak samo postępuj z drugą taką pułapką nieco dalej. Kiedy dotrzesz do zamkniętych drzwi przełącz wajchę z lewej. Dojdziesz w końcu do skarpy gdzie z obydwóch stron czekać będą na ciebie mumie. Zabij je i weź naboje z prawej. Ruszaj dalej wykańczając trzy mumie. Z prawej strony jest skała. Wskocz na nią i weź skarb. Drugą wysepkę, położoną nieco dalej na razie zostaw w spokoju (wrócisz do niej później). Ruszaj przed siebie i przeskocz na drugą stronę. Załatw dwie mumie i zabierz romb oraz energię. Przełącz przycisk na ścianie i wracaj do wysepki, którą przed chwilą mijałeś. Wskocz na nią, a z niej na następną (biorąc przy okazji złoto), a dotrzesz do ostatniej skały z wazą. Rozbij ją, a dostaniesz dwa skarby, naboje i skarabeusza do zabicia. Wracaj teraz tam, gdzie ostatnio przesuwałeś dźwignię i przejdź przez bramę ze złotym rombem. Przeskocz na półkę z dwoma skarbami. Zeskocz na dół, zapal tablicę i weź złoto. Ruszaj korytarzem. Weź złoto i wejdź na wyższy poziom zabijając dwie mumie. Wskocz na wysepkę z lewej i do otworu. Wskocz po naboje z prawej i przeskocz na skałę z prawej. Zawieś się na rękach w szczelinie na prawo od wejścia i przejdź w lewo. Zdobądź skarb i przeskocz na półkę dalej. Wejdź po skalnych schodach i weź skarb. Wracaj tam gdzie ostatnio walczyłeś z mumiami.

Przebiegnij przez szary most i wejdź na skałę po lewej, a dostaniesz życie. Zabij dwa zombiaki i zapal tablicę. Przebiegnij przez zamykającą się płytę. Wykończ cztery mumie (dwie będą z tyłu) i rozbij amforę by stać się właścicielem dwóch skarbów i energii. Ruszaj dalej. Załatw kolejne dwie mumie i idź tam skąd wyszły. W pierwszą z prawej odnogę skręć i zabierz z dołu złoto. Przy przycisku jest nisza z życiem. Wsuń wystający element ściany i ruszaj dalej. Uważaj na czarne miejsca w podłodze, bo tam będą spadać głazy. Dojdziesz do pomieszczenia ze sfinksem gdzie zaatakuje cię ze dwudziestu młotkowych.

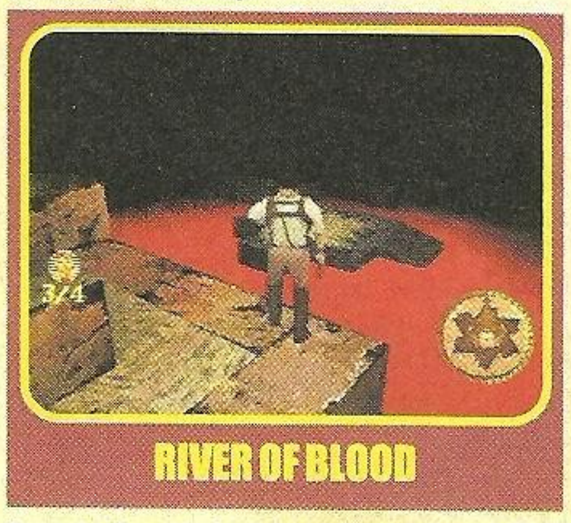
Wyjmij magiczne pojemniki i rzucaj w nich. Po walce weź romb i zajrzyj do niszy z amforą (jest z prawej strony). Po jej rozbiciu dostaniesz skarb i naboje do pistoletu. Naprzeciwko posągu sfinksa są drzwi. Podejdź do nich i wciśnij wystający z prawej strony element ściany. Pobiegnij szybko tam i na końcu korytarza rozbij wazę, a dostaniesz trzy skarby. Uciekaj stąd

gdyż ciemniejsze płytki mogą zapaść się pod twoim ciężarem. Ruszaj teraz korytarzem naprzeciw wejściowego.
Kiedy dotrzesz do bramy otwórz ją (w amforze wcześniej czai się energia). Ruszaj korytarzem i na odnodze skręć w prawo. Przełóż nie pasujące do reszty płytki i biegnij lewą odnogą. Czeka cię mała przejażdżka na pniu. Najpierw steruj w lewo i przeskocz nad gałęzią by zarobić życie. Następnie kucnij by pokonać zwalające się drzewo. Teraz trzymaj maksymalnie w lewo i przeskocz kolejny pień. Dalej przeskocz z lewej strony kolejną gałąź i omiń wystające słupki oraz gałąź z lewej.
Po wszystkim wejdź na podwyższenie, złap się szczeliny i przejdź na rękach w lewo. Wejdź na kamień po lewej, zeskocz na dół, rozbij amforę, a w zamian otrzymasz skarb. Teraz skacz w prawo. Po tym skocz na znicz z wyciągniętą pochodnią, a zapalisz dwie tablice. Wejdź jeszcze raz na górę i przejdź przez drzwi z prawej. Zaatakują cię trzej uzbrojeni w tarcze i miecze goście.
Cofaj się i zadawaj ciosy maczetą. Weź naboje z dołu i energię z nisz, z których wyleźli. Przeskocz na drugą stronę. Kiedy dojdziesz do sali, zostaniesz zaatakowany przez kilku gości z mieczami. Wykonaj atak maczetą lub ich po prostu zastrzel. Weź dwa skarby i zapal dwie tablice. Wejdź po kamieniu do wnęki z lewej i zabij gościa za plecami. Weź energię i skacz na drugą stronę. Przywłaszcz sobie naboje i zabij kolejnego gościa. Zeskocz na i dół zabij dwie mumie z mieczami. Weź złoty romb i otwórz kolejną skrzynię, a zakończysz ten poziom.

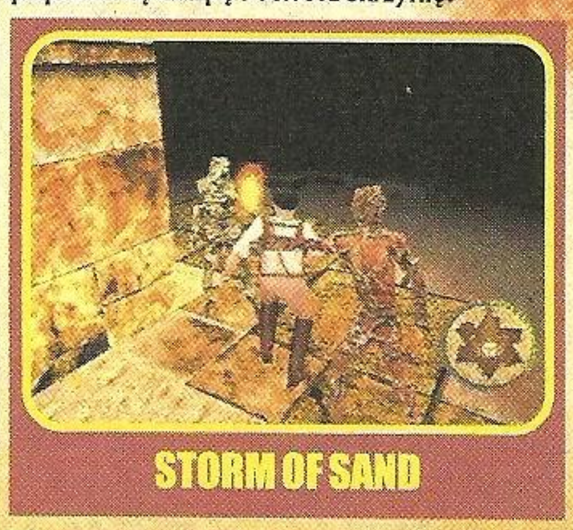


Na tym etapie musisz ścigać uciekającego przed tobą Araba. Zacznij więc poruszać się w lewo. Kiedy zobaczysz, że w twoją stronę turla się beczka, przeskocz ją i biegnij dalej. Przesadź kolejną beczkę. Kiedy zobaczysz Beniego, wejdź na skałę i weź życie. Zeskocz na dół i znowu zacznij biec. Przeskocz beczkę (nie z rozbiegu tylko wciskając samo kółko) i podejdź jak najbliżej płomienia. Przeskocz kolejną beczkę i przejdź, kiedy płomień w podłodze na chwilę zgaśnie. Znowu przesadź beczkę.
Kontynuuj bieg w lewo i wejdź na kolejną skałę zbierając przy okazji życie. Skacz na dół i leć dalej. Przejdź gdy płomień zgaśnie i przeskocz beczkę. Podejdź pod skałę z której spadają wałki (jakieś piętnaście centymetrów przed nią) i poczekaj aż zleci beczka. Teraz szybko złap się krawędzi i wejdź na górę. Przesadź beczkę, która w tym czasie nadleci i ruszaj dalej. Przeskakuj beczki i wejdź na znaną ci już skałę, by przywłaszczyć sobie kolejne życie. Znowu skacz na dół i wbiegnij między dwa płomienie.
Przeskocz przez bekę i przejdź przez drugi gejzer ognia. Znowu przeskocz beczkę i ruszaj w lewo. W miejscu, gdzie z góry spadają beczki ustaw się tak jak poprzednio (czyli piętnaście centymetrów bliżej) i kiedy beczka będzie spadać, skocz i złap się krawędzi. Biegnij dalej i przeskocz nad kolejnym wałkiem. Wyszukaj przerwę w strumieniu ognia i przejdź przez nią.
Znowu przesadź beczkę i ruszaj dalej. Wejdź na skałę i zabierz życie. Po skoku na dół biegnij w lewo i wejdź na skałę. Spuść się po drugiej stronie i podbiegnij jeszcze kawałek by zakończyć level.

Ruszaj do przodu i wykończ dwie mumie. Z nisz, z których wylazły pokraki zabierz dwa skarabeusze i naboje do strzelby. Zejdź po schodach i skonfiskuj złoto wiszące nad poręczami. Pozbądź się trzech mumii i wejdź do pokoju z lewej. Przełóż tam wajchę i ruszaj do miejsca, gdzie przed chwilą były kraty. Z amfory tam stojącej zabierz trzy skarabeusze oraz naboje do strzelby. Zapal także tablicę Ra i nie omieszkaj pozbawić życia dwóch mumii. Gdy to zrobisz, skieruj swe kroki do pokoju z prawej, by tam także przełożyć wajchę. Biegnij teraz do przejścia, które przed chwilą było zakratowane i nie zapomnij zabić dwóch mumii. Skonfiskuj naboje do strzelby i nie omieszkaj przekręcić niebieskiego ornamentu, aby wyłączyć płomienie. Ruszaj przed siebie i zlikwiduj trzy zombiaki (uważaj - będą cię próbowały zajść od tyłu). Zabierz złoty romb, który zostawi jeden z nich i wciśnij taki sam znak na ścianie. Kolejne gejzery ognia przestaną pracować i będziesz mógł spokojnie przejść. Podążaj tunelem i skocz na dół.
Kiedy dotrzesz do zamkniętych drzwi, stań na kaflu w podłodze, a brama stanie otworem. W salce pozbieraj skarby (są w rogach) i zapal tablice (też jest w rogu). Teraz stań na kaflu z przodu i przygotuj się do biegu. Uciekając przed robalami wymijaj kolumny i naciśnij kafel w podłodze. Z lewej strony wysuną się kolce, więc je też omiń. Wymijaj kolce nadeptując na kafle (tam gdzie jest życie - poczekaj aż się schowają). Nastąp na kolejny kafel i przeskocz kolce wysuwające się na poziomie stóp. Wymiń ostatnie kolce i i uciekaj przed zawalającymi się kolumnami, aby zakończyć pościg. Otwórz drzwi przed sobą i zabierz z pomieszczenia energię. Zabij także skarabeusza.
Nie naciskaj na razie przycisku, bo spali cię płomień. Z lewej strony zauważyłeś pewnie płytki. Przełóż pierwszą i ostatnią z nich i wciśnij guzik. Ruszaj przez tunel i zabierz naboje do strzelby. Pędź dalej do przodu wykańczając mumie i zabierając prezent od projektantów poziomu. Gdy to zrobisz, wskocz z rozbiegu na drugą (patrząc z kierunku, z którego przyszedłeś) wysepkę. Z niej przeskocz na drugą - położoną niżej, a potem na ląd. Dzięki temu staniesz się właścicielem czterech skarbów i pocisków do strzelby.
Przejdź teraz przez drzwi z rombem po lewej. Przejdź przez bramę i ruszaj korytarzem (uważaj na spadające bloki). Zabierz z niszy naprzeciwko skarb i ruszaj korytarzem po prawej. Kiedy dotrzesz do kolejnego przycisku ze znakiem skarabeusza, przełóż dwie pierwsze z prawej płytki by móc bezpiecznie nacisnąć guzik. Ruszaj przez bramę i szybko przebiegnij, gdy kolce z przodu się schowają. Wejdź na półkę z prawej i zapal dwie tablice. Biegnij teraz przejściem z lewej. W sali po spotkaniu z mumią zaatakują cię zombiaki z włóczniami. Nie masz z nimi szansy przy próbie walki wręcz, wyjmij więc strzelbę i rozpraw się z draniami. Zabierz pozostawiony przez nich romb i trzy skarby. Przejdź teraz przez bramę z lewej strony. Zabierz naboje do strzelby i wejdź deko wyżej. Teraz wespnij się do przejścia po lewej. Po rozmowie z gostkiem ruszaj skarpą dookoła jeziorka. Zaatakują cię trzy zombiaki (jeden będzie z tyłu). Po ich zabiciu przeskocz na skarpę na lewo od wyjścia, aby zabić mumie i zdobyć sześć skarbów. Teraz biegnij do wyjścia. Zejdź na dół po schodach (zabierz dwa skarby z górki piasku) i rozpraw się na miejscu z mumiami i skarabeuszami. Teraz podejdź do małej piramidy i naciśnij guzik, a dostaniesz życie. Zabierz złoty romb i ruszaj przez bramę. Dotrzesz do kolejnej układanki. Zabierz naboje do strzelby i podejdź do kafli. Przełóż pierwszą i ostatnią płytkę, aby móc nacisnąć skarabeusza. Po czym wejdź do sali z lewej strony. Wyjmij maczetę i zabij trzech gości z mieczami znanym ci już sposobem. Pobiegnij w prawo i zabij dwóch takich samych gości. Weź trzy skarby i naciśnij skarabeusza we wnęce po lewej. Odsłoni się wejście do pomieszczenia obok. Idź tam i rozbij na miejscu wazę, aby otrzymać naboje do strzelby i trzy skarby. Podejdź teraz do okna, po którym wysuwają się kolce. Wyszukaj przerwy między nimi i szybko złap się krawędzi by wejść na górę. W korytarzu nieco dalej zabij potwora z mieczem i wespnij się wyżej. W korytarzu przed tobą zastrzel mumie z mieczami (uważaj - jedna wyjdzie z tyłu). Ruszaj korytarzem po lewej zabijając mieczników i po walce zabierz złoty romb. Następnie wejdź do okna z lewej, by zdobyć dwie laski dynamitu i naboje do strzelby. Teraz wracaj tam, gdzie walczyłeś z miecznikami i przejdź przez bramę ze złotym rombem. Idź dalej i wskocz do dziury z piaskiem. Zabij tu dwa skarabeusze i po wzięciu trzech skarbów - zmiataj. Przeskocz kolejną dziurę i otwórz drzwi.
Wejdź do następnej sali i podejdź do sarkofagów. Poczekaj aż rozbiją je spadające głazy. Potem zabij skarabeusze i weź z dziur-pułapek dwa skarby. Pozbądź się trzech mieczników i rzuć dynamit skarabeuszom w dołku. Spenetruj teraz wszystkie dziury, a dostaniesz trzy skarby i naboje do pistoletu oraz do strzelby. Zeskocz na dół i zabij dwóch mieczników. Przełóż dwie wajchy we wnękach i wyjdź po skale z lewej strony. Ruszaj teraz do wnęki, która przed chwila nie była wnęką (podciągnij się tuż obok kolców). Przeskocz na drugą stronę, a potem na dół. Zabierz dwa skarby i zastrzel trzech gości. Teraz przejdź przez drzwi z rombem. W sali weź sześć skarbów i zapal dwie tablice po lewej. Przejdź przez następne drzwi. Zabij pikiniera, który z nich wyskoczy. Wejdź do pokoju z lewej i przełącz przycisk na bloku skalnym. Zabij kolejnego pikiniera i ruszaj dalej. Wykończ kolejnego natręta i w pokojach z lewej i prawej zrób to samo co poprzednio. Znowu zaatakuje cię pikinier. Wracaj teraz do pomieszczenia, które ominąłeś i przełącz ostatniego skarabeusza. Biegnij teraz tam, gdzie wcześniej drogę blokował ci ogień. Zostaniesz otoczony przez pięciu pikinierów, których jak najszybciej zastrzel. Weź pozostały romb i rozbij wazę by wykończyć skarabeusze. Otwórz skrzynię, a zakończysz ten etap.



Ruszaj w lewo i skacz na skałę położoną nieco niżej. Weź skarb. Przeskakuj teraz z wysepki na wysepkę by zdobyć cztery skarby i naboje do strzelby. W końcu znajdziesz się koło wejścia do tunelu. Wciśnij tu żółty kafel i zabij mumię. Z wnęki, z której wyszła weź naboje do pistoletu i skarb. Ruszaj korytarzem zabijając trzy mumie. Weź energię i przejdź do pokoju dalej. Wykończ trzy mumie i skonfiskuj naboje do strzelby oraz skarb. Zatrzaskujące się drzwi pokonasz biegnąc wtedy gdy są one otwarte. Zabij kolejnego zombiaka i weź kolejne naboje do strzelby. Przez podwójne zatrzaskowe drzwi przejdziesz cało, gdy zaczniesz biec w czasie kiedy pierwsze z nich będą się otwierać. W następnym pomieszczeniu weź naboje do pistoletu i przełóż dwa pierwsze z lewej kafle (są za schodami). Wykończ teraz czwórkę zombiaków (uważaj - dwa są z tyłu) i jeszcze dwójkę, która pojawi się na końcu. Weź złoty romb i złap się krawędzi z lewej strony. Na rękach przejdź do wnęki, skąd zabierz cztery skarby, energię i dynamit. Przejdź przez drzwi z lewej.
Przebiegnij przez plujące ogniem otwory, kiedy mają chwilową przerwę w dostawie ognia. Zabierz dwa skarby i pokonaj kolejne gejzery ognia by otworzyć bramę. Czeka cię tu kolejny surfing na pniu. Na początku trzymaj od razu lewo i przeskocz nad zatopioną arkadą, by dostać życie. Wypośrodkuj teraz tor pnia i przeskocz kolejną przeszkodę. Wymijając wystające kolumny skręć w lewo i kucnij, a dostaniesz życie. Znowu przybliż się do środka i znowu wykonaj skok, a za nim - jeszcze jeden. Kiedy staniesz na suchym lądzie, skieruj swe kroki naprzód. Zabierz dynamit oraz dwa skarby i zapal dwie tablice. Tutaj ruszaj przez bramę i przygotuj sobie broń palną. Weź naboje do strzelby oraz energię i po krótkim widzeniu z mumią załatw dwójkę łuczników. Skieruj swe kroki tam skąd wyszli nasi martwi już przyjaciele. Wejdź na podwyższenie z lewej i zabierz pięć naboi oraz energię z wnęki obok. Ruszaj teraz w lewo. Weź naboje do strzelby i wykończ dwóch łuczników. Złap się szczeliny i przejdź w prawo. Zabij ostatniego łucznika i weź złoty romb.
Przejdź przez bramę po lewej i zapal dwie tablice. Ruszaj jeszcze przez gruz i otwórz kolejną bramę. Pojawią się miecznicy. Zabij ich i weź naboje do pistoletu oraz dynamit. Ruszaj dalej i wykończ kolejną porcję mieczników (będą spadać z tyłu, więc najlepiej ich zastrzel). Po walce weź trzy skarby i skieruj swe kroki do przejścia po lewej. W podłużnej sali pobiegnij na sam jej koniec i rozwal posągi mieczników, które zbudziły się do życia. Po walce zapal tablicę i weź trzy skarby oraz naboje do strzelby. Wracaj teraz do jeziora krwi i idź prosto. Zabij trzech mieczników i skacz po wysepkach by dostać złoto i energię. Ruszaj teraz do bramy z lewej strony i przejdź przez nią. Dalej przyj korytarzem przebiegając, gdy gejzery kwasu są nieczynne. Otwórz bramę na końcu, by w korytarzu za nią zabić łucznika po lewej. Gdy to zrobisz - zapal pochodnię (ogień jest nieco dalej) i załatw kolejnego łucznika. Teraz wróć się i wskocz na skałę, gdzie stał pierwszy przeciwnik. Zabierz trzy skarby i zapal dwie tablice. Ruszaj tam, gdzie był wcześniej drugi łucznik (kiedy brałeś dynamit).
Przeskocz na skarpę, na której stał i wdrap się wyżej (weź naboje do strzelby). Zabij trzech łuczników i wdrap się do wnęki z lewej strony by zabrać naboje do strzelby i energię. Teraz powciskaj żółte płyty przedstawiające egipskie bóstwa i wdrap się do kolejnej wnęki (jest ona z lewej strony, patrząc z kierunku, z którego przyszedłeś). Weź cztery skarby (jeden jest na dole) i złoty romb. Ruszaj korytarzem, gdzie jeszcze cię nie było. Zabij ostatniego łucznika i otwórz kolejną bramę. Przebiegnij pod spadającymi kolumnami i otwórz następne wrota. Zabij trzech mieczników (jeden jest z tyłu) i zabierz dwa skarby oraz naboje do obu spluw. Zeskocz niżej i załatw miecznika. Przywłaszcz sobie skarb i przeskocz na sąsiednią skarpę. Wyeliminuj kolejnych dwóch mieczników i weź kolejne złoto. Wejdź na blok z lewej i zabierz dwa skarby. Przeskocz na następną skarpę i załatw kolejnych dwóch mieczników. Przeskocz na półkę z lewej i załatw ostatnich dwóch na tym poziomie oponentów (złoty romb) i zakoś dwa skarby. Teraz wracaj na poprzednią skarpę i otwórz skrzynię.



Na początku jak zwykle ruszaj do przodu. Weź naboje do strzelby i przełóż szarą płytkę w

ścianie. Teraz skieruj się w lewo (okrążając oczywiście ruchome piaski). Weź dynamit i załatw trzech zombiaków. W gzymsie z lewej strony jest przerwa. Można tam wejść i zakosić dwie sztuki złota, co powinieneś niezwłocznie uczynić. Biegnij dalej w lewo i wykończ resztę mumii. Wejdź do pomieszczenia z lewej strony i pozbądź się kolejnych dwóch natrętów. Zabierz złoty romb, naboje do obu spluw i dwa świecidełka. Wejdź do niszy, która jest zakratowana i strzel w podpórkę za tobą. Kiedy mechanizm zadziała, opadną kraty i będziesz mógł ruszać dalej. Weź dwa skarby i rozbij wazę, by dostać kolejne świecidełko i naboje do pistoletu (obok są drzwi, do których zaraz będziesz wracał). Zejdź po paru stopniach z przodu i weź dwa skarby. Spenetruj także niszę z prawej, a dostaniesz naboje do strzelby i złoto. Teraz wracaj do pozostawionych przed chwilą drzwi. Przejdź przez nie i ruszaj następnymi wrotami. Przygotuj się do kolejnej ucieczki, tym razem przed piaskiem. Kiedy zacznie się pogoń, biegnij lewą stroną, tak by kolce nie mogły cię dosięgnąć. W końcu dotrzesz do zwężenia. Tutaj także trzymaj się lewej strony (prawa ściana pada).

Biegnij dalej i przeskocz dziurę w podłodze. Spadające kolumny, które są następną przeszkodą nie powinny ci sprawić kłopotu (trzymaj się lewej strony, ponieważ jest tam życie). Kiedy dotrzesz w końcu do wysuwających się kolców, musisz biec między nimi, a dołkiem (możesz lekko zwolnić). Przeskocz przez kolejny dołek i zakończ szalony pościg za twoją osobą. Wyjdź z dołu, wespnij się po ścianie i ruszaj korytarzem przed siebie. Dojdziesz w końcu do sali, w której z piasku utworzy się twarz i zaatakują cię mumie. Weź naboje do strzelby i wykończ mumie. Wejdź do pokoiku z lewej, a staniesz się szczęśliwym posiadaczem trzech skarbów. Gdy to nastąpi ruszaj przez rozwalony mur i zlikwiduj kolejne mumie. Dostaniesz znak rombu. Wciśnij ten sam znak na ścianie i wejdź na bramę.

Tak samo pokonaj kolejną bramę i ruszaj tunelem z lewej. Kiedy zejdziesz na dół pozbądź się czterech pikinierów i weź naboje do obu spluw. Wejdź do bramy z prawej i naciśnij tam żółty kafel. Dzięki tym zabiegom wysunie się blok skalny z lewej. Wchodząc po nim do niszy staniesz się właścicielem dwóch skarbów. Teraz pobiegnij do wrót z lewej strony i otwórz je. Zabij kolejnego pikiniera i wyjdź ze ślepego zaułka. We wnękach po lewej i prawej przełóż tablice, co odsłoni dwa przejścia. W lewym zapal dwie tablice Ra i ruszaj w prawo. Dotrzesz do pomieszczenia ze złotym rombem ukrytym za kolcami. Weź świecidełko z niszy po lewej i wciśnij wystającą część ściany (jest ona obok jednego z filarów podtrzymujących kolce). Opadnie ściana obok i odsłoni kolejne przejście. Wejdź do pokoju i stań na desce z łańcuchami. Kiedy zjedzie na dół, szybko wyjdź i pobiegnij po romb (kolce się podniosły).

Musisz zrobić to szybko, inaczej kolce zdążą znowu zjechać i albo zablokują romb (lepszy scenariusz), albo cię przyszpilą (gorszy scenariusz). Kiedy zdobędziesz upragniony przedmiot przejdź przez bramę z prawej. Po dotarciu do zejścia w dół weź świecidełko z lewej i skacz na dół. Zapal tablicę Ra i otwórz kolejne odrzwia. Biegnij korytarzem i załatw pałętającego się pod nogami skarabeusza. Weź złoto z wnęk z lewej i wskocz do dziury z przodu. Zabierz dwa skarby i energię i wdrap się na drugiej stronie pod górę. Zabij trzech łuczników i skonfiskuj energię, trzy skarby oraz naboje do pistoletu.

Biegnij teraz do przodu i zabij dwóch łuczników zbierając też skarby z przodu (uważaj na otwory plujące kwasem - musisz zajść świecidełka z boku.) Rozwal wazy (w jednej jest skarabeusz) i pozbieraj trzy skarby oraz pociski do pistoletu i dynamit. Teraz przełóż płyty w ścianach (są tam, gdzie stali łucznicy). Z lewej i z prawej odsłonią się przejścia. Zajrzyj do tego pierwszego, a dostaniesz trzy skarby oraz naboje do strzelby i energię. Teraz ruszaj drugim. Zabij dwóch łuczników - z lewej i z prawej strony. Pozbieraj sześć skarbów i zajmij się zawartością amfor. Weź złoty romb i wciśnij go na miejsce. Ruszaj przez nowe przejście i zapal pochodnię. Teraz wejdź na zwalony mur i zeskocz po drugiej stronie. Otwórz kolejne wrota i przejdź przez nie. Dojdziesz do sporej sali gdzie zaatakują cię miecznicy. Wykończ ich i zajrzyj do niszy z lewej i prawej strony (trzy skarby i naboje do strzelby). Idź dalej i zlikwiduj kolejnego miecznika. Wejdź po schodach i wykończ kolejną grupę mumii z mieczami. Zabij kolejnych mieczników i weź złoty romb. Na lewo są drzwi, na razie jednak idź w prawo i zabierz świecidełko. Zanim otworzysz skrzynię - znajdź ostatni kawałek złota (taka mała zagadka).

Po przywitaniu się z mumią przeskocz przez strumień krwi z lewej strony (są tu dwa skarby). Wracaj teraz na główny szlak i podążaj nim wykańczając przy okazji łuczników. Weź złoty romb i wciśnij taki sam znaczek z lewej strony. Przejdź pod strumieniem krwi by wziąć złoto. Potem przerzuć wajchę sterczącą obok i załatw kolejnych łuczników. Wejdź do niszy i weź naboje oraz świecidełka. Gdy to zrobisz, przejdź w końcu przez drzwi, które się otworzyły. Zapal pochodnię od znicza i dotknij nią dwóch tablic. Teraz podejdź do wrót i przekręć statuetkę ryby. Przygotuj się na kolejne bieganie.

Ruszaj i od razu skacz, potem wymiń dwie skały i znowu wykonaj skok. Omiń kolejne dwie skały i skocz kolejny raz. Teraz powtórz operację i skończy się pościg. Wejdź po skałach na górę i załatw mumię. Znowu wejdź po skałach z prawej na górę i przygotuj się na atak z piętnastu zombiaków (będą pojawiać się pojedynczo). Kiedy dostaniesz złoty romb wejdź na półkę z lewej i wykończ kolejną pokrakę. Zabierz dwa skarby. Zabij kolejną mumię i wróć się tam, gdzie walczyłeś z pokaźną liczbą zombiaków. Na miejscu ruszaj tunelem po lewej i wejdź po skałach na górę.

Kiedy dojdziesz do zejścia w dół, skorzystaj z okna u góry. W niszy, którą jest za nim zapal dwie tablice i wróć się do zejścia w dół. Skacz śmiało i otwórz kolejne wrota. Zacznij schodzić na dół (przełóż wajchę w ścianie). Kiedy dotrzesz do sali, rozpraw się z trzema łucznikami. Z prawej strony jest na razie zamknięta brama, więc ruszaj do przeciwległej (patrząc od wejścia) ściany by przełożyć wajchę.

Z lewej strony odsłoni się przejście gdzie powinieneś się teraz udać. Idź korytarzem i weź dwa skarby. Ruszaj dalej. Przejdź przez most i wykończ czających się w niszach łuczników. Poprzekładaj nie pasujące płytki i wracaj do pomieszczenia z niedostępną dotąd bramą, nie zapominając zabić kolejnych dwóch łuczników po drodze. Weź złoty romb i przejdź przez wrota z lewej. Kiedy dotrzesz do wysokiej skarpy zeskocz na dół, a po skałach dostaniesz się na drugi brzeg (przy okazji weź energię i naboje do strzelby).

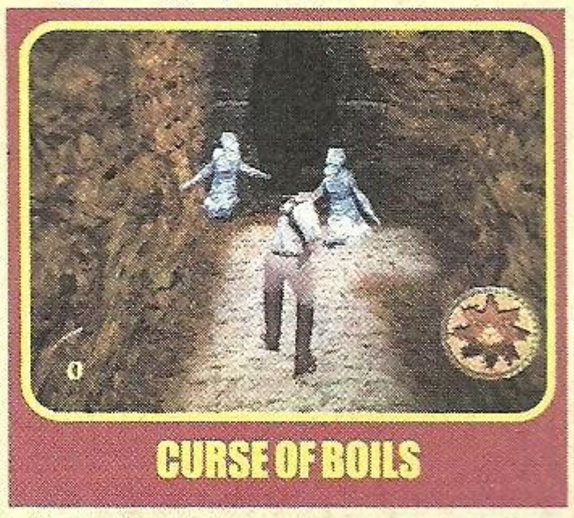
Kiedy będziesz na drugim brzegu zastrzel dwóch łuczników i - nieco dalej - jeszcze dwóch. Potem zeskocz na dół i z wnęki po prawej zabierz energię. Następnie ruszaj w lewo i zdejmij ze skały z naprzeciwka kolejnego łucznika (wskocz tam, gdzie stał, a zdobędziesz skarb). Idź dalej po kamiennym moście wykańczając przy okazji łuczników. Kiedy zabijesz ostatniego zabierz złoty romb i skarb. Następnie wejdź nieco wyżej na most złożony z rozpadających się głazów. Szybko wejdź do niszy z prawej by wziąć dwa skarby. Potem opuść zwodzony most i ruszaj przed siebie. Zapal pochodnię i przebiegnij obok gejzerów ognia. Zapal dwie tablice Ra i skieruj się wprawo.

Przebiegnij przed ogniem i przerzuć w ścianie wajchę. Na przeciwległej ścianie jest taka sama wajcha. Kiedy ją także przestawisz - skieruj się w lewo do już otwartej bramy. Przed tobą jest pomieszczenie, w którym czyhać na ciebie będzie nowy rodzaj kolumn. W przeciwieństwie do poprzedniego typu te spadają tak szybko, że nie masz praktycznie szans na ucieczkę. Jest jednakże metoda. Przypatrz się posadzce w sali. Ruszaj białymi kaflami z lewej. Słup stojący najbliżej ciebie przewróci się na ziemie. Wejdź na słup i podejdź na jego koniec. Przewróci się kolejny.

Operację powtórz jeszcze raz i zabij gromadę mumii które cię w tym czasie zaatakują. Po walce weź złoty romb i ruszaj białym brzegiem sali, lecz tym razem z prawej strony. Przesuń posąg bożka i wejdź do niszy z prawej. Wspinając się po bloku skalnym, który tutaj jest dostaniesz życie. Kiedy zrobisz co masz zrobić wyjdź z tą i idź do przejścia naprzeciwko. Tam przesuń posąg i ruszaj schodami z lewej. Wskocz do dziury i przesadź wodę, aby zdobyć naboje i energię. Wyjdź z dziury i ruszaj w lewo. Biegnij w lewo i otwórz skrzynię, aby zakończyć etap.

Raczej łatwy boss. Musisz tylko biegać i podświetlać płytki (trzymaj szybki bieg). Oprócz szefowej ścigać cię będzie mumia. Uważać też musisz na jeziorka z wodą i czarne kłęby dymu wydobywające się tu i ówdzie.

Nie ma jakieś uniwersalnej metody, która pozwoliłaby przejść ten level. Mogę tylko ci doradzić abyś na początku biegł do góry i w prawo. Nie zapomnij także o zabraniu kilku żyć walających się po planszy.



Ruszaj do przodu i wykończ trzech młotkowych. Zabierz bęben do karabinu maszynowego i wejdź na kafel we wnęce po lewej. Odsłonią się kraty i zaatakuje cię grupka młotkowców. Po ich likwidacji wciśnij jeszcze kafel we wnęce i przejdź przez podniesione już kraty. Zabijaj hordy młociarzy i skonfiskuj bęben do karabinu. Przy rozgałęzieniu jest tunel w lewo i w prawo. Ruszaj tym drugim. Zabij młociarzy którzy wyszli z nisz i wejdź do pokoju, który jest przed tobą. Tu zlikwiduj kolejnego oponenta i wciśnij guzik na ścianie. Nie zapomnij także rozbić wazy dla dwóch skarbów i energii. Teraz wracaj na rozstaj i ruszaj przejściem z lewej.

Wykończ tu parę młociarzy i przejdź przez bramę. Znowu wyeliminuj kilku młociarzy i weź złoty romb. Przejdź przez bramę, zapal tablicę i skieruj się do przodu. Dojdziesz do drzwi, w których zamek zwalnia układanka z lewej. Przełóż pierwszy i drugi z prawej kafel, by móc nacisnąć przycisk z prawej. Ruszaj dalej. Zabij dwóch mieczników i przeskocz przez kanał. Na schodach zabij kolejnych sześciu mieczników i idź w lewo. Naciśnij przycisk i wykończ cztery zombiaki z mieczami. Zabierz z niszy fant i rozbij wazę by wziąć energię i skarb.

Zeskocz w niszę nieco poniżej, weź skarb i zapal tablicę. Teraz wracaj do schodów i idź w prawo (patrząc od wejścia). Zabij trzech mieczników i weź złoty romb. Zajrzyj teraz do niszy z prawej, aby wziąć skarb. Gdy to wszystko zrobisz przejdź przez drzwi z rombem. Idź korytarzem i weź z okna u góry bęben z nabojami oraz świecidełko. Ruszaj w lewo. Kiedy dotrzesz do końca skarpy zaatakują cię dwaj młociarze. Zabij ich i zejdź nieco niżej z lewej strony. Tu zabij kolejnych młociarzy i zejdź na parter z prawej strony. Zabij młociarzy i ruszaj przed siebie.

Weź skarb ukryty za pniem i pobiegnij wzdłuż ściany z prawej strony. Zabierz naboje do strzelby i wyeliminuj kolejne dwa młotki (jeden będzie za tobą). Zabij kolejnych dwóch przeciwników i weź bęben z nabojami. Teraz wejdź po pnączach z prawej strony na górę. Powystrzelaj wszystkich i zabierz złoty romb. Odwróć się w prawo i wskocz na najbliższy słup. Weź z niego dynamit i skarb.

Wracaj na skarpę i skocz na kolejny słup (naboje do strzelby). Z niego przeskocz na następny (zawiśnij na rękach) i zbierz naboje. Wracaj na skarpę i zapal pochodnię. W ścianie na prawo od słupów są dwie tablice do zapalenia. Gdy na nie skoczysz, wracaj na górę i przejdź przez drzwi z rombem. Biegnij przez korytarz (przyciski w podłodze uruchamiające strumienie kwasu działają zbyt wolno, by zrobić ci krzywdę). Rozbij wazę po lewej i weź dwa pudła naboi do pistoletu. Otwórz bramę z prawej i wywab łuczników stojących z prawej i lewej. Po ich likwidacji pozbieraj z nisz naboje do obu spluw i złoto. Ruszaj tunelem z przodu.

Wejdź do zatrzaskowej pułapki i zabierz z niej naboje do pistoletu i skarb. Szybko wyjdź i załatw dwóch łuczników. Zejdź po schodach na dół i ciągle biegając zabij trzech łuczników. Po walce rozbij wazy stojące na schodach (dwa skarby oraz naboje do pistoletu i skarabeusz). Idź teraz na środek sali i odstrzel z prawej i lewej łańcuchy (celuj w zardzewiałe części). Idź teraz przez przejście, które dopiero co powstało (zabijając mumie). Kiedy dojdziesz do dziury rzuć za nią dynamit, a sprzątniesz gościa z rombem. Przeskocz dziurę i otwórz bramę. Okrąż następnie kamienną budę i wciśnij tablicę z odciskiem rąk.

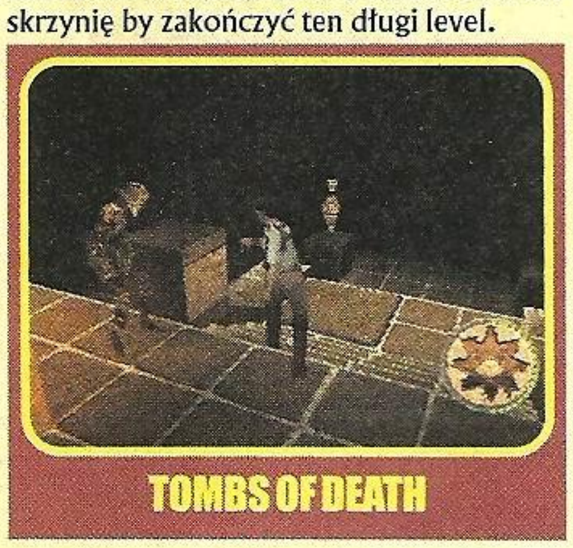
Rozwal trzy skarabeusze i przeskocz na prawo po skarb i bęben. Teraz wracaj na główny szlak i załatw dwie mumie przed tobą. Potem przeskocz na półkę z przodu, by zdobyć naboje do strzelby i karabinu, a także życie oraz dwa skarby. Wróć na główny szlak i przeskocz odpływ wody z prawej. Okrąż kałużę z prawej i zastrzel trzy mumie. Weź z przodu dwa świecidełka (wykończ także dwie mumie) i wskocz na głaz z lewej strony (podciągnij się na rękach). Wejdź na górę. Rozwal amforę stojącą na wprost (dwa razy złoto i naboje do pistoletu), by rozprawić się z rozwścieczoną hordą mumii.

Po walce zabierz złoty romb i otwórz drzwi z przodu. W następnym pomieszczeniu zabij skarabeusza i podejdź do przycisków (a dokładniej - do środkowego). Poczekaj aż kwas przestanie lecieć i naciśnij szybko kafel. To samo zrób z kaflami z lewej i z prawej. Teraz przejdź przez drzwi z przodu. Wykończ skarabeusze z przodu i dwie mumie przy pojemniku z nabojami. Ruszaj dalej (uważając na szare płytki w podłodze). Zabij kolejną partię skarabeuszy i wykończ dwie mumie, które wyjdą ci zza pleców. Teraz skręć w lewo i wykończ kolejną porcję skarabeuszy.

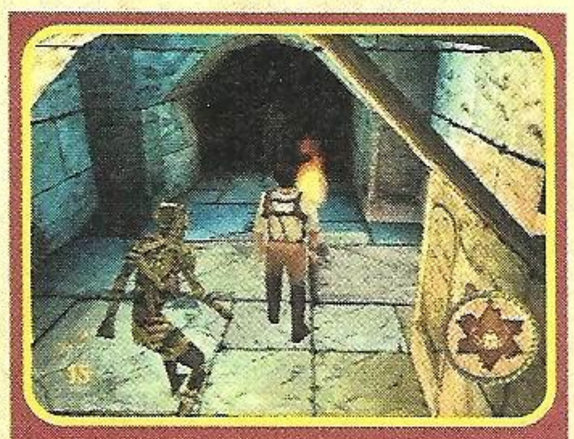
Weź naboje do bębna i wykończ małą grupkę mumii, aby dostać złoty romb. Przejdź teraz przez drzwi z lewej strony. Przebiegnij gdy rzygające kwasem otwory na chwilę przestaną pracować. Weź energię i omiń kolejne rzygaczki. Wejdź następnie na górę i zabij parę zombiaków. Idź teraz w prawo do przepaści i rzygaczki. Wyczekaj moment i przeskocz na drugą stronę. Od razu załatw trójkę mumii i wejdź do okna z lewej (gdy otwór z kwasem na chwilę przestanie pracować). Na górze przestaw kafel i rozbij wazę (naboje i skarb).

Ruszaj do przepaści, którą zostawiłeś z prawej strony. Przeskakuj je z lewej strony i na końcu zabij parę mumii. Teraz przeskocz na skałę z lewej by zabrać energię. Z niej skacz prosto do wnęki z prawej, gdzie najpierw zabij mumię, a potem naciśnij przycisk. Dalej wskocz do drzwi z prawej i weź złoty romb. Przed tobą znajdzie

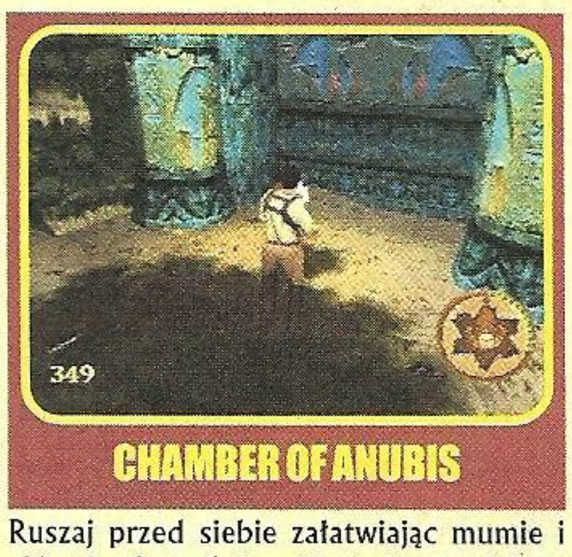
się przeszkoda w postaci szybko wysuwających się kolców. Wystarczy, że będziesz na nie wchodził kiedy będą się chować (podejdź oczywiście jak najbliżej). Pokonaj kolejną parę kolców i weź bęben z lewej. Przejdź jeszcze jedne kolce i z rozbiegu wskocz na półkę na wprost. Zabij miecznika. Przeskocz na następną skałę i zabij miecznika z tyłu.
Znowu przeskocz na skalną wysepkę. Weź energię i wejdź piętro wyżej. Kiedy będziesz podążał skalnym klifem zaatakuje cię jeszcze dwóch mieczników (z tyłu i z przodu). Po walce przeskocz na kolejną skalną półkę i wejdź do komnaty. Zabij dwóch ostatnich mieczników i zabierz złoty romb. Otwórz skrzynię by zakończyć ten długi level.


TOMBS OF DEATH

Na dobry początek weź trzy skarby z lewej strony i zejdź po paru stopniach by wziąć kolejne trzy skarby. Po krótkiej rozmowie z mumią wyjmij maczetę i załatwiaj nadlatujące duchy. Zabierz złoty romb i wyjdź przez dziurę. Przesuń posąg Faraona na tronie z prawej, a otworzysz tajne przejście. Ruszaj nim i przesuń kolejny tron, by dostać naboje do pistoletu, karabinu i świecidełko. Ruszaj dalej, a dojdziesz do bramy z rombem. Strzel w kościotrupa trzymającego głaz, a utorujesz sobie drogę do dwóch skarbów. Po ich wzięciu ruszaj drzwiami z prawej strony. Pozbieraj trzy skarby i przesuń dwa sarkofagi by stać się właścicielem jeszcze dwóch świecidełek. Wyjdź z pomieszczenia przesuwając lewą czaszkę, a dojdziesz do rozgałęzienia. Zabij grupkę zombie i ruszaj w lewo. Wsuń posąg bożka z lewej i załatw mumię.
Wejdź do niszy, która odsłoniła się naprzeciwko przejścia z ogromnym kamieniem (naboje). Teraz ruszaj przejściem, o którym była mowa i skacząc na skałę dostań się na drugi brzeg. Załatw tu czwóreczkę mumii (dwie są z tyłu) i wracaj do rozgałęzienia (zabierz oczywiście romb). Tu weź energię i otwórz drzwi. Przesuń kościotrupa w rogu i weź dwa skarby z poręczy (zeskocz przy okazji na dół). Zapal dwie tablice Ra i ruszaj dalej. W sali wsuń posąg psa i weź dwa skarby z przodu. Pozbaw drugiego życia aż piętnaście zombiaków i weź złoty romb. Zajrzyj do niszy z lewej (trzy skarby oraz energia nieco wyżej) i ruszaj dalej. Na pierwszym zakręcie w lewo udaj się w tamtym kierunku.
Biegnij tunelem zbierając po drodze naboje i energię, aby potem wyjść na górę i otworzyć bramę z rombem. Wejdź na górę i zaiwaniaj po skarpie by skręcić do tunelu z lewej strony. Przesuń kolejnego gościa z tronem (weź złoto) i wejdź do pomieszczenia, którego pilnują szkielety na tronach. Skacz po wysepkach, a zdobędziesz energię oraz naboje do strzelby. Wykończ dwa duchy i wyjdź stąd. Skieruj swe kroki w lewo i wejdź na skarpę. Wskocz na skałę naprzeciwko po złoty romb.
Zabij nadciągające duchy i wskocz po skale do niszy z lewej. Weź pięć skarbów i wracaj na skarpę skąd skakałeś po romb. Skocz w prawo i otwórz drzwi. Zapal pochodnie i skacz po skałach aby uzyskać skarb i rozpalić dwie tablice. Zeskocz na dół i zakoś trzy skarby. Teraz znowu wejdź na górę do drzwi znajdujących się po prawej. Przesuń prawego szkieletora i wejdź z wyciągnięta maczetą. Wykończ duchy wychodzące z ciał i biegnij w prawo. Wejdź po stopniach i weź energię. Kiedy dojdziesz do pomieszczenia z wielkim kamiennym kołem, podejdź do niego i wciśnij z prawej tablicę w ścianie. Teraz wejdź do niszy z prawej i naciśnij kolejny kafel. Kiedy kamienne koło się odsunie wejdź tam gdzie stało najpierw, a dostaniesz złoty romb. Ponieważ nie wyjdziesz stąd taką samą drogą, jaką przyszedłeś skocz na niewielką wysepkę (na prawo od koła) i z niej wyjdź na ląd. Teraz ruszaj w prawo. Zeskocz na dół i weź z półki fanty. Idź teraz do pokoju z prawej i wykończ dwa duchy. Pokonaj jeziorko skacząc na wysepkę i otwórz bramę z rombem. Omijaj wysuwające się ze ściany kolce, a na kładce biegnij sprintem zaraz po tym, jak wysuną się naraz. Kolejną kładkę pokonaj w identyczny sposób. Przygotuj teraz karabin i zeskocz na dół.
Załatw sześć mumii i wejdź po bloku skalnym który wyjechał. Znowu skocz do podobnego dołu i zabij kolejnych sześciu przeciwników. Przesuń statuetkę kościotrupa i wejdź do kolejnego okna zbierając energię. Wskocz do dołu i zabij kolejne mumie. Przełóż dwie tablice i powtórz operację, tym razem wsuwając dwa posągi do wnęk. Powtórz operację i weź energię. Przejdź już bez walki do kolejnego okna. W następnym pomieszczeniu znowu czeka cię walka i przekładanie płyt w ścianach. Gdy to zrobisz wejdź do bramy z prawej. Ruszaj korytarzem i wejdź na górę, aby przejść przez wyrwę w murze.
W następnej lokacji posuwaj się prawą stroną (spadające kolumny) i załatw dwóch mieczników. Przeskocz na drugą stronę (celuj w obniżenie) i idąc dalej zabijaj mieczników. Przesuń posąg z lewej i wejdź w niszę po tej samej stronie. Z boków zabierz energię i bęben. Podejdź z boku do sarkofagu. Wracaj na szlak i przeskocz na drugą stronę. Wykończ kilku mieczników. Weź energię z niszy z lewej i otwórz drzwi z przodu. Zeskocz na dół i podążaj przed siebie, aż dojdziesz do pokoju z wagą. Wykończ tu cztery duchy i zabierz dwie energie z dziur. Wejdź do pomieszczenia z rombem. Załatw dwa kolejne duchy i weź romb. Wciśnij płytę i przejdź za podniesioną nogę.
Weź dwa świecidełka i wciśnij wazę posągowi. Wejdź po lewej stronie na górę i przełóż dwie płytki by wyjść przez drzwi. Teraz podejdź do drzwi z rombem czym zakończysz etap.


PLAGUE OF FIRE

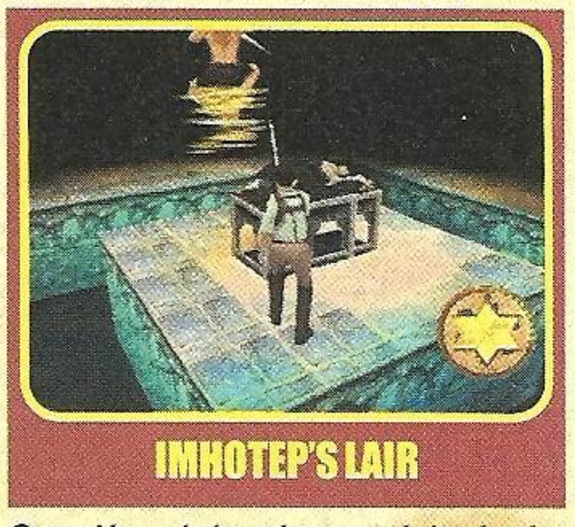
Biegnij do przodu wykańczając mumie. Po trzęsieniu ziemi weź z wnęki po lewej dwa skarby i cofnij się, żeby zapalić pochodnie. Kiedy to zrobisz zapal dwie tablice z lewej i z prawej (weź skarb oraz bęben do karabinu) Wskocz teraz do dziury która się zrobiła i ruszaj dalej. Przeskocz na skalną wysepkę i powystrzelaj zombie. Weź naboje do karabinu, strzelby i leć zapalić pochodnie. Następnie przybiegnij tu znowu i wskocz na lewą wysepkę skalną.
Weź tu dwa dynamity, skarb i zapal tablicę. Wracaj tam gdzie walczyłeś z mumiami. Przebiegnij przez rozpadający się most i rozwal hordę mumii (weź złoty romb i zabierz z prawej trzy skarby) i skacz w lewo. Przełóż dzwignię, a ognie z przodu ustaną. Weź dynamit i bęben. Wejdź na górę. Zabierz naboje do pistoletu, strzelby i otwórz kolejne wrota. Idź ostrożnie do przodu (z lewej są naboje i skarby).
Zabijaj nadchodzące mumie (na lewo jest kolejna nisza ze skarbami) i omiń ognie. Zabij ostatnią porcję mumii i weź złoty romb do drzwi z prawej. Ruszaj nimi biorąc bęben i dwa dynamity. Zeskocz na dół i pozbieraj złoto. Przesadź też jeziorko lawy i weź skarb z podwyższenia po lewej. Teraz wyjdź przez bramę z przodu. Wykończ całą bandę młotkowców i obejdź jeziorko lawy wykańczając następnych delikwentów.
Gdy to zrobisz pozbieraj naboje i skarby (są na kolumnach i w niszach). Kiedy dostaniesz romb, idź do drzwi z lewej strony patrząc od wejścia. Znowu dotrzesz do jeziora lawy zapalając tablice i naciskając guzik. Przygotuj sie do kolejnego długodystansowego biegu. Wymijaj przeszkody i gejzery ognia. Tam gdzie podłoga pęknie, poczekaj aż ogień przestanie się wydobywać. Potem czeka cię już łatwizna, wystarczy przeskakiwać jeziorka z lawą by zakończyć pościg. Po wszystkim ruszaj dalej zbierając skarby i zapalając tablice. Dotrzesz do kolejnego jeziora, które musisz okrążyć zabijając łuczników. Przeskocz na półkę na wprost (obok jest złoto). Podążaj po wysepkach skalnych, zabierając złoto i wykańczając łuczników. Kiedy dotrzesz do bramy z rombem załatw ostatniego gościa i przejdź przez wrota. Idź dalej i zbieraj naboje i przechodź przez gejzery ognia. Dotrzesz do pomieszczenia, gdzie w ścianach są mumie czarowników. Na razie jednak nie mogą ci nic zrobić. Ruszaj więc w prawo i na następnym zakręcie także idź w prawo. Dotrzesz do pomieszczenia z płytą do wsunięcia. Gdy to zrobisz, ożyją mumie w ścianach.
Przebiegnij się teraz po reszcie korytarzy wykańczając je z karabinu. Pozbieraj naboje i skarby oraz złoty romb. Kiedy będziesz miał potrzebne ci rzeczy ruszaj do skrzyni, którą masz otworzyć (jest obok pokoju z płytą, ktorą przed chwilą przyciskałeś).


CHAMBER OF ANUBIS

Ruszaj przed siebie załatwiając mumie i zbierając fanty (z lewej jest nisza z większą liczbą tych dobrodziejstw). Wejdź na występ skalny z prawej i przełóż płytę. To samo zrób ze skałą naprzeciwko i przejdź przez bramę. Załatwiaj zombiaki i zbieraj złoto. Kiedy zabijesz ostatniego przeciwnika weź złoty romb i przejdź przez drzwi z prawej. Ruszaj dalej i przejdź przez kolejne drzwi z prawej strony. Teraz zabij młotkowców którzy wychyną z nisz i pozbieraj amunicję oraz naboje. Ruszaj przed siebie omijając kolce i wybijając kolejnych młotkowców (skarby walają się po lewej i prawej). Kiedy dostaniesz złoty romb przejdź przez drzwi z przodu. Znajdziesz się w sali gdzie stoją posągi Faraonów na tronie (wykończ mieczników). Obok nich są dźwignie w kształcie gwiazdy. Przełóż wszystkie cztery i rozpraw się z dwunastoma miecznikami. Weź romb i wpasuj go w takie samo miejsce obok posągu. Pozbieraj naboje i skarby, by ruszyć przez nowo otwarte przejście. Pozbądź się grupy pikinierów i skocz na dół. Wyzbieraj skarby i wejdź na górę. Wyjmij miecz i załatw trzy duchy. Teraz otwórz drzwi z przodu, a dostaniesz przydatne przedmioty. Teraz skręć w prawo i załatw sporą gromadkę duchów. Weź romb i ruszaj w lewo. Idź do przodu (zaglądaj do nisz jest w nich złoto). Dojdziesz wreszcie do bramy którą powinieneś otworzyć bramę. Wyzbieraj w pokoju skarby i przejdź przez wrota z lewej. Staniesz do walki z najprostszym bossem. Uciekaj posągowi, a kiedy się wywróci zestrzel latające nad nim robaki. Kiedy wszystkie spadną, Anubis także stanie się historią.

TEMPLE OF PRIEST

Ruszaj przed siebie i pozbieraj złoto. Wejdź na górę i załatwiaj pikinierów aż nie dostaniesz złotego rombu. Wejdź do tunelu po lewej (złoto) i przejdź przez bramę na wprost. Idź dalej zbierając przedmioty i przełóż w ścianie po prawej cztery tablice. Przejdź teraz przez przejście po lewej i podążaj korytarzem. Dotrzesz do dużej sali gdzie wyskoczy na ciebie około dwudziestu mieczników. Pozbądź się ich i weź złoty romb. Pozbieraj także resztę skarbów i przeleź przez drzwi z prawej. Kiedy dotrzesz do ślepego zaułka poczekaj aż podłoga się zapadnie (weź złoto).
Wyjmij miecz i ruszaj korytarzem przed sobą załatwiając po drodze duchy. Przy rozgałęzieniu spenetruj oba tunele i wykańczaj duchy. Oba korytarze prowadzą do tego samego przejścia, które otworzy się kiedy dostaniesz złoty romb. Pozbieraj przedmioty z oczyszczonych już korytarzy. Ruszaj teraz na dół i zabij wszystkich czarodziejów. Weź romb i pozbieraj resztę przedmiotów. Ruszaj przez przejście, które się odblokowało i wykończ kolejnych dwóch matołów. Pozbieraj przedmioty.
Przebiegnij przez tunel z ogniem i zeskocz na dół. Wyeliminuj czterech czarodziejów i przełóż cztery tablice z przodu. Wdrap się z lewej strony na półkę i przełóż jeszcze dwa kafle. Skocz na kamienną budę z prawej i wyzbieraj złoto. Teraz ruszaj do przejścia, które przed chwila powstało. Pozbądź się dwóch czarnoksiężników (złoty romb) i przebiegnij przez kolejny korytarz z otworami rzygającymi ogniem. Dotrzesz wreszcie do jeziora z lawą. Weź złoto z półki skalnej z lewej strony i biegnij przez zapadający się most.
Weź złoto i przeskocz w lewo. Pozbieraj różne przydatne rzeczy (między innymi życie) i weź złoty romb by zakończyć etap.


IMHOTEP'S LAIR

Ostatni boss, który tak naprawdę jest bardzo łatwy. Do dzieła. Skocz do uwięzionej kobitki i odetnij jej maczetą łańcuchy. Jeśli nie uda ci się za pierwszym razem to odskocz i po chwili spróbuj znowu. Teraz uciekaj przed pociskami. Imotepha i wykańczaj nadchodzące duchy. Gdyby brakowało ci energii to przywłaszcz sobie dwie butelki leżące z nią na obrzeżach sali.
Kiedy poślesz do aniołków dziewięć duchów, przybiegnie reszta twoich towarzyszy i w końcu będziesz mógł normalnie walczyć z Imhotepem. Podejdź do niego i zarżnij go używając wciąż tego samego miecza.
Wypada teraz tylko obejrzeć outro (fajna muzyka przy napisach) i zacytować zdanie, które mój brat Michał często zamieszcza w swoich wypracowaniach: "I taki był jego los".

THE END

Pozdrowienia dla Grubego z 8 LO w Szczecinie i podziękowania dla Wujasa, jego małżonki (aktorce rewii estradowej), Rene i jego siostry (thanx you saved my ass), a także rudej małpy i Elvisa B'odiqueza Cipki.

Moto Racer World Tour

Cheaty
W menu głównym wciśnij Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Kółko, Góra, Góra, Lewo aby odblokować wszystkie trasy, motory oraz ukryte dotąd tryby gry.

Wolni oponenci
W menu głównym wciśnij Dół, Góra, Góra, Prawo, Trójkąt, Kwadrat, R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz wiadomość.

Star Wars Demolition

Nietykalność
Wybierz opcję Preferences, a następnie wciśnij L1 + R1. Teraz na ekranie Jedi Mind Trick wpisz RAISE_THEM

Wszystkie postacie
Wybierz opcję Preferences, a następnie wciśnij L1 + R1. Teraz na ekranie Jedi Mind Trick wpisz WATTO_SHOP

Zmniejszona grawitacja
Wybierz opcję Preferences, a następnie wciśnij L1 + R1. Teraz na ekranie Jedi Mind Trick wpisz LO_GRAV_ON

Tryb slow-motion
Wybierz opcję Preferences, a następnie wciśnij L1 + R1. Teraz na ekranie Jedi Mind Trick wpisz LOW_MO_ON

Tamtel Shreej
Skończ grę z co najmniej 10 000 kredytów jako Bobba Fett i Wade Vox, aby odkryć nową postać.

Pugwis
Skończ grę z co najmniej 10 000 kredytów jako General Otto i Tia & Ghia, aby odkryć nową postać.

Wittin
Skończ grę z co najmniej 10 000 kredytów jako Aurra Sing i Quagga, aby odkryć nową postać.

Malakili
Skończ grę z co najmniej 10 000 kredytów jako Tamtel Shreej, Pugwis i Wittin, aby odkryć nową postać.

Boushh, Darth Maul oraz Lobot
Skończ grę z co najmniej 10 000 kredytów jako Malakili, aby odkryć nowe postacie.

Army Men Sarge's Heroes 2

Nietykalność
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij Kwadrat, Kółko, L1, R1.

Wszystkie bronie oraz maksimum amunicji
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij Kwadrat, Kółko, R1, L1. Wpisz kod jeszcze raz, jeśli chcesz odnowić zapas amunicji.

Nowy strój
Jako hasło wpisz TNMN

Hasła do kolejnych leveli:
2 Bridge - FLLNGDWN
3 Fridge - GTMLK
4 Freezer - CHLLBB
5 Inside Wall - CLSNGN
6 Graveyard - DGTHS
7 Castle - FRNKNSTN
8 Tan Base - BDBZ
9 Revenge - LBBCK
10 Desk - DSKJB
11 Bed - GTSLP
12 Blue Town - SMLLVLL
13 Cashier - CHRGT
14 Train - NTBRT
15 Rockets - RDGLR
16 Pool Table - FSTNLS
17 Pinball Table - WHSWZRD

Army Men Sarge's Heroes

Hasła do kolejnych leveli:

Attack - LNLGRMM
Spy Blue - TRGHTR
Bathroom - TDBWL
Riff Mission - MSTRMN
Forest - TLLTRS
Hoover Mission - SCRDCT
Thick Mission - STPDMN
Snow Mission - BLZZRD
Shrap Mission - SRFPNK
Fort Plastro - GNRLMN
Scorch Mission - HTTTRT
Showdown - ZBTSRL
Sandbox - HTKTTN
Kitchen - PTSPNS
Living Room - HXMSTR
The Way Home [uwaga] - VRCLN

Uwaga: to hasło odblokowuje wszystkie postacie w trybie multiplayer.

Jet Grind Radio

Love Shockers
Ukończ wszystkie etapy Shibuya-cho na poziomie "Jet".

Noise Tank
Ukończ wszystkie etapy Benten-cho na poziomie "Jet".

Poison Jam
Ukończ wszystkie etapy Kogane-cho na poziomie "Jet".

Goji Rokkaku
Odblokuj gangi Love Shockers, Noise Tank oraz Poison Jam, a następnie ukończ wszystkie levele Grind City na poziomie "Jet".

Shenmue

Odwrócone sterowanie w minigrze Space Harrier
Zagraj w Space Harrier, a następnie (tzn. zanim rozpoczniesz właściwą grę) przytrzymaj A, X lub Y. Pod ilością pozostałych kredytów pojawi się komunikat "Up input is down". Teraz wciśnij Start, aby rozpocząć grę.

Dodatkowa kasa
Gdy dostaniesz pracę w porcie, możesz trochę oszukać grę. Drugiego dnia przewieź skrzynie do magazynu numer 3 (tak jak to powinno być zrobione). Jednak po skończeniu pracy nie idź w stronę magazynu numer 17, ale poczekaj, aż Ryo samoczynnie wróci do domu. Obudzisz się ni mniej ni więcej tylko... rankiem drugiego dnia pracy! Sztuczkę możesz powtarzać do upadłego...

Większe szanse na wygraną
Pewnie zastanawiasz się jak można wygrać na jednorękich bandytach w Slot House. Idź wcześniej do wróżki (LAPIS FORTUNE TELLER) i wybierz opcję Gamble. Wróżka poda szczęśliwy numer. Teraz zasuwaj do jednorękiego bandyty o takim numerze, jaki podała wróżka. Są duże szanse na wygraną.

Sonic Shuffle

Bonusowe postacie
Ukończ grę w trybie story.

Big The Cat (versus)
Kup wszystkie obrazki Tailsa w pokoju Sonica.

Chao (versus)
Kup wszystkie obrazki Knucklesa w pokoju Sonica.

E-102 Gamma
Kup wszystkie obrazki Amy w pokoju Sonica.

Super Sonic
Kup wszystkie obrazki Sonica w pokoju Sonica.

Cannon Spike

Mega Man oraz B.B Hood
Ukończ grę, obojętnie którym bohaterem, na dowolnym poziomie trudności. Teraz podczas wyboru postaci wciskaj tak długo lewo (lub prawo), aż pojawi się Mega Man (lub B.B. Hood).

Galeria
Ukończ grę, obojętnie którym bohaterem, na dowolnym poziomie trudności, aby odkryć fajne grafiki.

Inny kostium Cammy
Na ekranie wyboru postaci najedź na Cammy i wciśnij Góra lub Dół.

Legend Of Zelda: Majora's Mask

Przenoszenie w czasie
Zagraj na okarynie: C-Prawo, C-Prawo, A, A, C-Dół, C-Dół, aby przenieść się do innego czasu na godzinę 6.00 rano.

Wolniej mijający czas, a ta sama szybkość Linka
Zagraj na okarynie: C-Dół, A, C-Prawo, C-Dół, A, C-Prawo. Zagraj to samo jeszcze raz, aby wszystko wróciło do normy.

SSX

Wszystko i wszyscy
Na ekranie z opcjami przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i wklep kolejno Dół, Lewo, Góra, Prawo, X, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, aby odblokować wszystkie trasy, zawodników, deski oraz ubranka.

Namaksowane atrybuty
Na ekranie z opcjami przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i wklep kolejno X, X, X, X, X, X, X, Kwadrat. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk. Dla posiadaczy japońskiej wersji SSX'a ten cheat wygląda tak: najpierw przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wciśnij kolejno Kwadrat, X, X, X, X, X, X, X.

Wszystkie skróty
Na ekranie z opcjami przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i wklep kolejno Kółko, X, Kółko, X, Kółko, X, Kółko, X. Teraz przed każdym przejazdem zobaczysz wszelkie możliwe skróty i przeczytasz przydatne odpowiedzi dotyczące trasy którą masz jechać. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Biegający koleżka
Na ekranie z opcjami przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i wklep kolejno Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Ready 2 Round 2 Rumble

Grubas
Na ekranie wyboru zawodnika, wciśnij Prawo, Prawo, Góra, Dół, Prawo, R1, R1, R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Chudzieńki
Na ekranie wyboru zawodnika, wciśnij Prawo, Prawo, Góra, Dół, Prawo, R1, R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Zombiak
Na ekranie wyboru zawodnika, wciśnij Lewo, Góra, Prawo, Dół, R1, R1, R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Duże rękawice
Na ekranie wyboru zawodnika, wciśnij Lewo, Góra, Prawo, Dół, R1, R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Freak E. Deke oraz Michael Jackson
Na ekranie wyboru zawodnika w trybie arcade wciśnij R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2.

X-Squad

Michaels 9mmS oraz 99 magazynków
Na ekranie tytułowym wciśnij Kwadrat, Kółko, Trójkąt, a następnie rozpocznij nową grę.

Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 magazynków i coś jeszcze
Na ekranie tytułowym wciśnij Trójkąt, Kółko, Kwadrat, a następnie rozpocznij nową grę.

Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 magazynków, osłona 2 stopnia, 10 000 punktów za ukończenie każdego etapu
Na ekranie tytułowym wciśnij R1, L2, L1, R2, a następnie rozpocznij nową grę.

Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 magazynków, radar
Na ekranie tytułowym wciśnij Kółko, R1, Kółko, L1, Trójkąt, R2, a następnie rozpocznij nową grę.

Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 magazynków, osłona 3 stopnia, sensor 3 stopnia, radar
Na ekranie tytułowym wciśnij L2, Kwadrat, R2, Trójkąt, L1, Kółko, R1, a następnie rozpocznij nową grę.

Osłona 3 stopnia, sensor 3 stopnia, radar, wszystkie bronie (beginner), 99 magazynków do każdej
Na ekranie tytułowym wciśnij Trójkąt, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, a następnie rozpocznij nową grę.

Osłona 3 stopnia, sensor 3 stopnia, radar, wszystkie bronie (intermediate), 99 magazynków do każdej
Na ekranie tytułowym wciśnij L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2, a następnie rozpocznij nową grę.

Osłona 3 stopnia, sensor 3 stopnia, radar, wszystkie bronie (master), 99 magazynków do każdej
Na ekranie tytułowym wciśnij Kółko, Kółko, Kółko, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, a następnie rozpocznij nową grę.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Power-meter zawsze pełny
Zapauzuj grę, a następnie trzymając L, wciskaj A, Y, B, B, Góra, Lewo, Y, X. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie. Podobny efekt uzyskasz kończąc grę pięć razy.

Pełne statystyki
Zapauzuj grę, a następnie trzymając L, wciskaj A, Y, B, X, Y, Góra, Dół. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie. Podobny efekt uzyskasz kończąc grę sześć razy.

Turbo
Zapauzuj grę, a następnie trzymając L wciskaj Dół, X, Y, Prawo, Góra, B, Dół, X, Y, Prawo, Góra, B. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie.

Krew
Zapauzuj grę, a następnie trzymając L wciskaj Prawo, Góra, X, Y. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie.

Wielkie głowy
Zapauzuj grę, a następnie trzymając L X, B, Góra, Lewo, Lewo, X, Prawo, Góra, Lewo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie Podobny efekt uzyskasz kończąc grę dziesięć razy.

Gruby skater
Zapauzuj grę, a następnie trzymając L wciskaj A, A, A, A, Lewo, A, A ,A ,A, Lewo, A, A ,A ,A, Lewo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie. Podobny efekt uzyskasz kończąc grę siedem razy. Jeszcze jedno - możesz wpisywać ten kod w nieskończoność, cały czas pogrubiając skatera...

Chudy skater
Zapauzuj grę, a następnie trzymając L wciskaj A, A, A, A, X, A, A ,A ,A, X, A, A ,A ,A, X. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie. Podobny efekt uzyskasz kończąc grę jedenaście razy. Jeszcze jedno - możesz wpisywać ten kod w nieskończoność, cały czas odchudzając skatera...

TimeSplitters

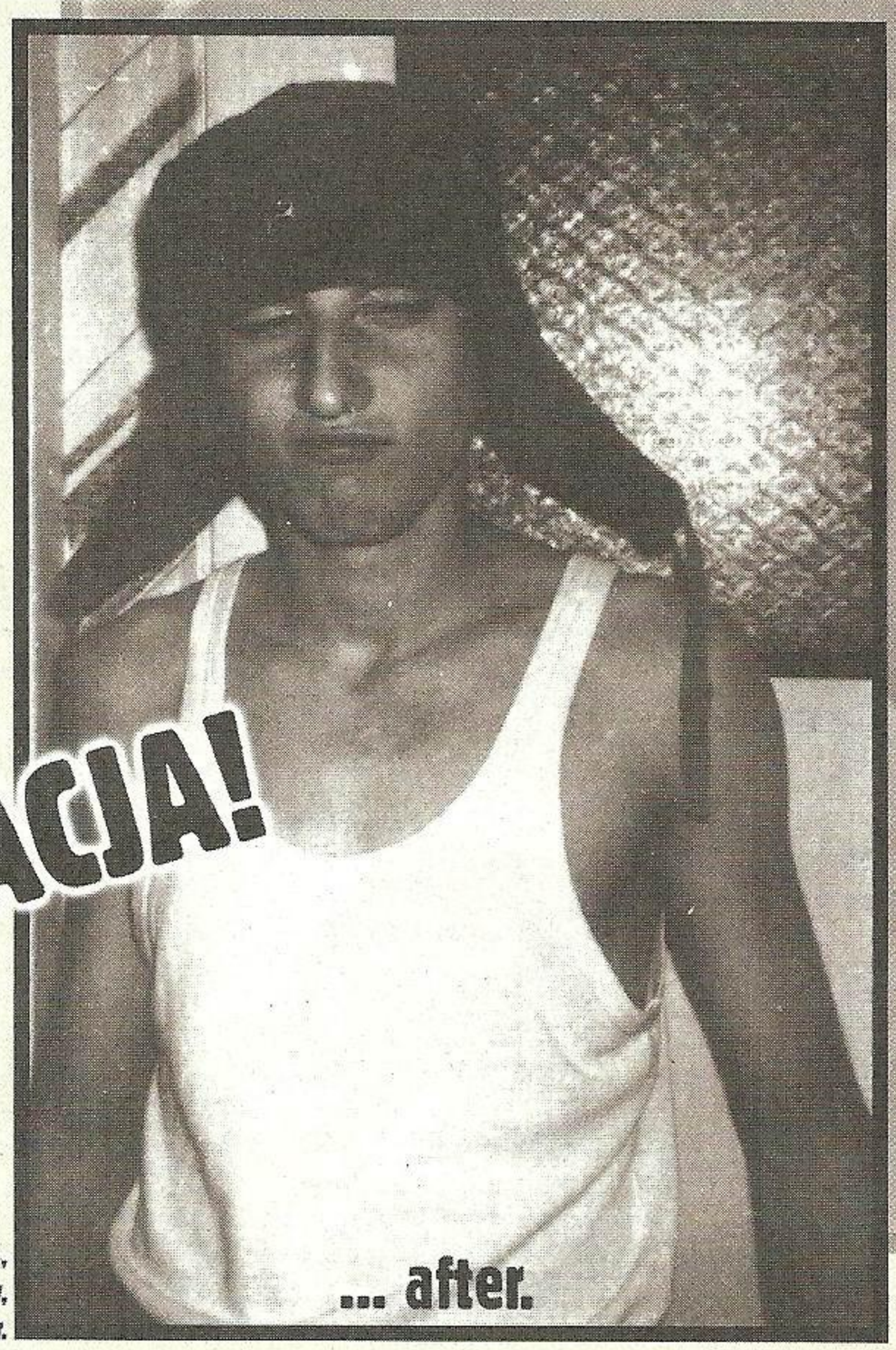
Bonusy i ukryte postacie
- Ukończ etap 1935 Tomb na poziomie trudności easy (story mode), aby odkryć nowego bohatera w arcade mode.

- Ukończ etap 1970 Chinese na poziomie trudności easy (story mode), aby odkryć nowego bohatera w arcade mode.
- Ukończ etap 2005 Cyberden na poziomie trudności easy (story mode), aby odkryć nowe levele(1950 Village, 1985 Chemical Plant, 2020 Planet X), bohaterów oraz boty.
- Ukończ etap 1950 Village na poziomie trudności easy (story mode), aby odkryć nowy level oraz boty w arcade mode.
- Ukończ etap 1985 Chemical Plant na poziomie trudności easy (story mode), aby odkryć nowy level oraz boty w arcade mode.
- Ukończ etap 2020 Planet X na poziomie trudności easy (story mode), aby odkryć nowe levele (1965 Mansion, 2000 Docks, 2035 Spaceways), bohaterów oraz boty.
- Ukończ etap 1965 Mansion na poziomie trudności easy (story mode), aby odkryć nowy level oraz boty w arcade mode.
- Ukończ etap 2000 Docks na poziomie trudności easy (story mode), aby odkryć nowy level oraz boty w arcade mode.
- Ukończ etap 2035 Spaceways na poziomie trudności easy (story mode), aby odkryć nowy level oraz boty w arcade mode.

Tryb Challenge
Ukończ story mode, aby zyskać dostęp do trybu challenge, gdzie możesz sprawdzić się w różnych ciekawych sytuacjach.

PRODUKT zmieni Twoje życie!

REWELACJA!



Marian Kuncyk, pracownik fizyczny, lat 36, kawaler.

Wypróbuj, skutek murowany albo zwrot pieniędzy! Do kupienia bez recepty w empikach, salonach prasowych i kioskach. Przed użyciem przeczytaj ulotkę!

Produkt
magazyn komiksowy

RPGamer

Jak to zwykle bywa, mimo najszczerszych chęci, nie byliśmy w stanie zmieścić na kilku stronach wszystkiego co tyczy się FFIX. Dlatego też w tym miesiącu w RPG GAMER publicystyka schodzi na dalszy plan, natomiast zajmiemy się paroma istotnymi sprawami dotyczącymi ostatniego FINALA.

txt: BRAT

I. Mistrzowie Tetry

Może na początek trochę o grze w karty. Jest to drugie wcielenie gry w tej serii. Przyznam, że w ósemce zabawa w kolekcjonowanie kwadratowych przedmiocików była bardzo ekscytująca. Tutaj Zidane i reszta także mogą pogrywać w karty i to na takiej samej zasadzie. Zaczepiając dowolną osobę i wyzywając ją na pojedynek (przy pomocy kwadrat). Choć tym razem nie ma tajnego zgromadzenia karciarzy jak to było w przypadku perypetii Squalla. Ale jest za to wielki budynek w Treno gdzie gra się tylko w Tetra Master. Ta ostatnia jest jedyną obowiązującą odmianą w dziewiątce. Zasady są dużo bardziej skomplikowane, przez co TM straciła wielu potencjalnych fanów. Zmiany na gorsze widoczne są na pierwszy rzut oka. Wizerunki postaci na kartach są za małe i niewyraźne, co może zniechęcić potencjalnych zbieraczy - wzrokowców. Kart można mieć w kieszeni sto i ani jednej więcej. Co oznacza ni mniej ni więcej, że jeśli chcemy zebrać wszystkie, w danym rodzaju nie możemy mieć duplikatów.
Nie zdziwcie się jeśli spotkacie takie same karty o różnych parametrach. Dlaczego tak się dzieje - napiszę na końcu. Teraz spróbujmy wgryźć się w zasady. Te nie są proste, jeśli chodzi o rozszyfrowanie kilku skrótów. Ale po kolei. Na każdym egzemplarzu widnieje ileś tam strzałek, które mogą być osadzone po rogach i w połowie każdego z brzegów. Idealna karta to ta z ośmioma strzałkami. To one decydują o tym czy pokonasz kartę przeciwnika czy nie. Najpierw należy dobrać pięć kart, które staną do bitwy. Gdy to uczynisz walka odbywa się na arenie podzielonej cztery na cztery pola. Niektóre z nich mogą być zablokowane aby utrudnić rozgrywkę. Jeśli twoja karta ma strzałkę skierowaną w lewą stronę i położysz ją obok karty przeciwnika (tak, żeby strzałka wskazywała sąsiadującą z nią kartę przeciwnika), a karta oponenta tej strzałki nie posiada - pokonasz ją. Jeśli obie karty po sąsiadujących stronach strzałek nie mają, to nie dzieje się nic. Ostatnia z możliwości to ta, gdy strzałki po sąsiednich stronach występują na obydwóch kartach i są skierowane w swoje strony (strzałka na karcie przeciwnika skierowana jest w twoja stronę, a strzałka na twojej - w jego). I tu zaczynają się schody. Dochodzi do bitwy, w której nadrzędną rolę odgrywają współczynniki. Chyba każdy z was zauważył, że na karcie widnieją cztery symbole. Oto ich rozszyfrowanie:
Pierwszy symbol - oznacza siłę ataku w liczbach w systemie szesnastkowym czyli od 0 do F
drugi symbol - może być to literka P,M,X lub A. P oznacza atak fizyczny, M - magiczny, dwoma pozostałymi zajmiemy się później
trzeci symbol - to wartość obrony przed atakami fizycznymi wyrażona w liczbach szesnastkowym od 0 do F
czwarty symbol - to wartość obrony magicznej wyrażona w systemie szesnastkowym

Co to wszystko oznacza? To proste. Jeśli karta 2P00 atakuje kartę 1M12 to oznacza, że broniąca się karta będzie miała wyliczaną wartość obronną na podstawie liczby 1, gdyż taka jest wartość jej fizycznej obrony. Zrozumiałe prawda? Tak samo dzieje się z atakami magicznymi z tą różnicą, że obrona wyliczana jest na podstawie czwartego symbolu (we wspomnianym wyżej przypadku byłaby to dwójka). Ale to jeszcze nie koniec. Symbol pierwszy, trzeci i czwarty są tylko liczbami bazowymi na podstawie których można wyliczyć aktualny atak i obronę. W liczenie został wpleciony element losowy aby trudniej było przewidzieć konsekwencje ataku. Wzór na wyliczanie aktualnej siły prezentuje się następująco:

X*16+RND gdzie x jest wartością potrzebnego symbolu, a RND to liczba losowa z zakresu od 0 do 15. Dzięki temu nasza wartość ataku w przypadku karty 2P00 będzie liczbą pomiędzy 32 (minimum), a 47 (maksimum). Tak samo jest liczona obrona. Ale to jeszcze nie koniec. Gdy zostanie wyliczony atak i obrona kart następują dwa kolejne losowania. Najpierw losowana jest liczba z przedziału od zera do aktualnej wysokości ataku karty napastującej, a drugie losowanie to liczba od zera do aktualnej wysokości obrony karty broniącej się. Wyniki są odejmowane i porównywane. Silniejszy wygrywa. Teraz zrobiło się trudniejsze prawda? Już wyjaśniam na przykładzie. Weźmy te nasze karty i rozpocznijmy bitwę między nimi:

Atakujący: 2P00
Broniący się: 1M12

1. Losujemy aktualną siłę ataku karty atakującej. Musi być to liczba pomiędzy 32 a 47, wyszło 40. Jest nieźle.
2. Losujemy aktualną defensywę karty broniącej się. Na tapetę bierzemy liczbę 1 i wyliczamy 1*16 + 5 = 21.
3. Teraz konsola losuje liczbę dla karty atakującej, która musi zmieścić się w przedziale od 0 do 40. Wylosowaliśmy 35.
4. Teraz losowana jest kolejna liczba tym razem dla kart broniącej się. Czyli musi być z przedziału od 0 do 21. Wylosowaliśmy 10.
5. Następnie tworzone są wyniki starcia. Od 40 odejmujemy wylosowane 35 i wychodzi 5.
6. To samo dla karty broniącej się - od 21 odejmujemy 10 i pozostaje 11.
To co nam wyszło z działań jest porównywane i mamy 5 atakującego do 11 broniącego się. Atakujący dostaje w pupę mimo, że teoretycznie był silniejszy. Na tym przykładzie możecie sobie wyliczyć, że nawet bardzo silna karta może dostać od słabeusza, jeśli będzie miała niepomyślne losowanie. Oczywiście im potężniejszy przeciwnik, tym szansę maleją. Poniżej znajdziecie tabelkę z możliwymi wartościami wspomnianych trzech symboli:

Symbol	Min	Max
0	000	015
1	016	031
2	032	047
3	048	063
4	064	079
5	080	095
6	096	111
7	112	127
8	128	143
9	144	159
A	160	175
B	176	191
C	192	207
D	208	223
E	224	239
F	240	255

Jeśli już opanowaliście sztukę bitwy należy też wspomnieć o combosach. Należy je bardzo starannie przewidywać, gdyż mogą doprowadzić do nieoczekiwanych porażek lub zaskakujących zwycięstw. Po położeniu karty konsola sprawdza wszystkie sąsiadujące ze sobą karty. I wszystko zaczyna się od początku. Jeśli strzałki nie występują - nie ma problemu. Jeśli występują po jednej stronie, a po drugiej nie - karta jest przejmowana. Jeśli strzałki wskazują na siebie nawzajem - rozpoczyna się bitwa. I tak w nieskończoność, aż łańcuch zostanie przerwany przez brak strzałek lub przegraną.

Na koniec chciałbym jeszcze wspomnieć o dwóch dodatkowych typach kart. Są nimi X i A. Czasami spotkacie się z kartami, które zamiast P i M mają którąś ze wspomnianych liter. Aby zdobyć kartę z symbolem X musisz ją wygrać od kogoś, albo tak długo używać wybranej innej karty, aż ta awansuje. Karty z literką X mają bardzo ciekawą właściwość. Podczas ataku wybierają słabszą stronę przeciwnika. Jeśli wróg ma niższą obronę magiczną - zaatakują magią, jeśli oponent jest słabszy fizycznie - wtedy twoja karta wyprowadzi atak fizyczny. Karty z symbolem A to mocniejsze wydanie kart X. Mają tę dodatkową cechę, że narzucają rodzaj ataku przeciwnikowi. Czyli będą atakowane tym sposobem, w którym są mocniejsze.

I już zupełnie na koniec zostawiłem sobie wzmiankę o awansowaniu kart. Jeśli długo używasz jednej karty, jej statystyki z czasem będą wzrastać. Mogą się one przeobrazić w typ X, a potem A. Warto więc pamiętać o zwycięzcach bitew.

II. Graf Choco

Gdy będziecie już na czwartej płycie, warto rozejrzeć się po całym świecie w poszukiwaniu kilku dodatkowych questów. Jednym z nich jest odnalezienie Chocobo's Paradise. Aby się tam dostać musisz zebrać wszystkie 24 chocography. Możesz je wykopać w każdej z chocobolokacji. Pierwszą z nich jest Chocobo's Forest. Wykop tam wszystkie chocography i znajdź je na mapie. Następnie znajdź Chocobo's Lagoon i tam zrób to samo. Następnie znajdź chocography na mapie i wróć do Chocobo's Forest. Kolejna porcja szukania i wędrówka po mapie. Gdy znajdziesz wszystkie wróć do laguny i tam także wykop kolejną partię. Odszukaj je i dostań się do Chocobo's Sky Garden. Są tam ostatnie trzy chocography do wykopania i raj stoi otworem. Teraz będzie bardziej szczegółowo.

Chocobo's Lagoon - znajdziesz na południu mapy, trochę na wschód od Forgotten Continent. Musisz mieć zdolność Reef aby móc się tam dostać.

Chocobo's Sky Garden - musisz mieć uzbierane sześć chocograph pieces aby się tam dostać. Wykopiesz je w lagunie i lesie. Przyda się także dead pepper, który dopala naszą kurkę. Niezbędna jest także zdolność Sky. Gdy już będziesz gotowy do odszukania Sky Garden okaże się, że nie jest to takie łatwe. Jest pięć możliwych lokacji gdzie może znajdować się ogród. Poniżej je wymieniam, musisz odszukać na ziemi okrągły cień i ustawić się nad nim. Następnie użyj dead pepper i voila.

Oto lista możliwych lokacji:

- pomiędzy Chocobo's Lagoon, a południową częścią Forgotten Continent jest mała wysepka, na której znajdziesz cień.
- znajdź Earth Shrine i udaj się na południe. Gdy miniesz dwa lasy powinieneś zobaczyć cień.
- w pobliżu Alexandria Harbor na wyższych połaciach.
- na oceanie w samym centrum mapy.
- w północno-wschodniej części Forgotten Continent, na wybrzeżu.

Gdy już znajdziesz latający ogród, później będzie się przemieszczał. Na szczęście zawsze możesz zobaczyć go na mapie.

Chocobo's Paradise - aby się tu dostać musisz mieć wszystkie chocography. Poleć w lewy górny róg mapy i znajdź nieoznaczoną wysepkę. Wyląduj na niej i podejdź do jaskini zabarykadowanej przez kamienie. Użyj dead pepper i wejdź do raju.

Droga naszego Chocobosa jest długa i męcząca, ale przedmioty odnalezione podczas wędrówki są bardzo cenne. Oto opis jak dotrzeć do poszczególnych skarbów.

Oto lista zdolności naszego pupila:
Reef - pozwala na chodzenie po płytkich wodach morza
Mt. - pozwala na chodzenie po górach.
Sea - możesz wędrować po całym morzu.
Sky - Chocobo może latać, ale pamiętaj - startować i lądować możesz tylko w lesie.

Oto lista wszystkich chocographów.

1. Streamside - okolice mostka przy Chocobo's Forest. Zdobędziesz Elixir(x2), Hi-Potion(x3), Ether(x4), Germinas Boots(x2).

2. Between Mountains - na zachód od Dragon Gate znajdują się ślady. Tam przywołaj Chocobosa i skręć na południe. Znajdziesz: Potion(x5), Hi-Potion(x5), Tent(x2), Cotton Robe(x2).

3. Uncultivated Land - Udaj się do Evil Forest i zbadaj okolice na południe w pobliżu rzeki. Znajdziesz Antidote(x10), Jade Armlet(x1), Wind Edge(x3), Cargo Ship Card(x1).

4. Healing Shore - Udaj się na plażę położoną na północnym zachodzie od Cleyra. Znajdziesz: dostaniesz zdolność Reef.

5. Abandoned Beach - na Forgotten Continent znajduje się Qu's March. Udaj się na południe aby znaleźć plażę. Na niej jest skarb. Znajdziesz: Phoenix Pinion(x9), Phoenix Down(x5), Peridot(x12), Diamond Gloves(x1).

6. Cold Field - na południu Lost Continent znajduje się plaża. Tam szukaj trochę na wschód od niej. Znajdziesz: Echo Screen(x5), Hi-Potion(x7), Tent(x3), Theater Ship Card(x1).

7. Forgotten Lagoon - Na południowej plaży Lost Continent wejdź do wody. Przeszukaj wybrzeże. Znajdziesz: Gysahl Greens(x8), Ether(x5), Hi-Potion(x7), Dragon's Claws(x1).

8. Faraway Lagoon - Idź na zachód od Oielvert. Dotrzesz do wyspy, na której po obu stronach są plaże. Skorzystaj z tej od strony kontynentu. Gdy wejdziesz do wody idź na północ i przeszukaj wodę pomiędzy skałami i wysepkami. Spróbuj znaleźć podobne miejsce do tego z chocographu. Znajdziesz: Potion(x37), Magic Tag(x6), Shield Armour(x1), Gaia Gear(x1).

9. Abandoned Lagoon - Za łańcuchem gór na zachód od Black Mage Village jest plaża. Wejdź do wody i przeszukaj wybrzeża na zachód. Znajdziesz: Soft(x6), Ether(x4), Feather Boots(x1), N-kai Armlet(x1).

10. Bird's-Eye Lagoon - Skręć na zachód od Dragons Gate. Powinieneś dotrzeć do plaży w kształcie litery U. Wejdź do wody i przeszukaj płycizny. Znajdziesz: Potion(x8), Phoenix Down(x4), Ether(x3), Magician Robe(x1).

11. Small Beach - na południowym wschodzie od Chocobo's Forest jest wysepka. Przeszukaj wodę w jej pobliżu. Znajdziesz: Remedy(x4), Elixir(x2), Rising Sun(x8), Oak Staff(x1).

12. Dawn Lagoon - Wejdź do wody z plaży przy Chocobo's Forest i udaj się w stronę Treno. Gdy będziesz mniej więcej na wysokości miasta przeszukaj wodę. Znajdziesz: zdolność Mt.

13. Forbidden Forest - idź do wioski Dali i obróć się w stronę gór. Wejdź na sam szczyt, powinieneś zobaczyć las w dolinie. Przeszukaj go. Znajdziesz: Ether(x7), Elixir(x2), Wing Edge(x10), High Mage Staff(x1).

14. Green Plains - udaj się do Evil Forest i skręć na północny zachód. Wejdziesz na górę, znajdź na niej połacie zieleni i je przeszukaj. Znajdziesz: zdolność Sea.

15. Dusk Plains - Idź do Wind Shrine i udaj się na północny zachód. Przełącz się na widok z góry. Znajdź lokację podobną do tej wyświetlonej na chocographie. Znajdziesz: Phoenix Down(x12), Ore(x14), Kaiser Knuckles(x1), Iron Man Card(x1).

16. Forgotten Plains - idź na południe od Ipsen's Castle. Spróbuj znaleźć miejsce podobne do tego z obrazka. Znajdziesz: Ore(x17), Ether(x5), Opal(x14), Demon's Mail(x1).

17. Sea At Dusk - Wejdź do oceanu na północnym wschodzie od Wind Shrine. Przy brzegu znajdziesz skały układające się w literkę U. Znajdziesz: Phoenix Pinion(15x), White Robe(1x), Diamond(1x), Masamune Card(1x).

18. Ocean - Skieruj się na wyspę na zachód od środkowej części Forgotten Continent. Byłeś już na tej wyspie, są na niej dwie plaże. Skorzystaj tym razem z zachodniej i idź przed siebie. Kop sukcesywnie aż ptaszysko coś zauważy. Znajdziesz: Ore(27x), Light Robe(1x), Whale Whisker(1x), Alexander Card(1x).

19. Cold Lagoon - Wejdź do morza korzystając z południowej plaży Lost Continent. Teraz udaj się na północ aż będziesz na wysokości Fire Shrine (część zachodnia). Zacznij kopać w pobliżu. Znajdziesz: Peridot(11x), Opal(9x), Sapphire(15), Topaz(19x).

20. Mist Ocean - Na północny wschód od Alexandria Harbor znajdują się dwie wyspy. Szukaj w wodzie w ich pobliżu. Znajdziesz: zdolność Sky.

21. Outer Island - Na wschód od Desert Palace znajduje się wyspa. Wyląduj na niej i ją przeszukaj. Znajdziesz: Amethyst(x21), Garnet(x16), Genji Armour(x1), Ragnarok(x1).

22. Outer Island 2 - Na północny zachód od Desert Palace znajduje się jeszcze jedna wyspa. Znajdziesz: Sapphire(x11), Circlet(x1), Pumice Piece(x1), Hilda Garde 3 Card(x1).

23. Fairy Island - Na południowym zachodzie od lifa Tree znajduje się wyspa, na której jest góra. Skarbu szukaj u podnóża wzniesienia. Znajdziesz: Potion(x33), Annoyntment(x15), Holy Miter(x1), Dark Matter Card(x1).

24. Forgotten Island - Wejdź do wody z południowej plaży Lost Continent. Idź na południe aż dojdziesz do skał, które widać na rysunku. Znajdziesz: Ribbon(1x), Rebirth Ring(1x), Amethyst(13x), Ark Card(1x).

Gdy już zdobędziesz wszystkie chocography odwiedź raj. I co dalej? Ano to jeszcze nie koniec. Teraz możesz zmierzyć się z Ozmą. Jednak w tej chwili odradzam to spotkanie, gdyż w walce nie będziesz miał żadnych szans. Żaden z twoich wojowników nie dosięgnie bossa zwykłym ciosem. Ale jest na to rada. Zapewne podczas wędrówek spotkałeś się z Ragtime Mouse, który zadaje pytania. Są to dosyć specyficzne miejsca, gdyż możesz także napotkać tam zagubione postacie, które proszą o pewne przedmioty. Obdaruj dziewięciu biedaków, aby móc stoczyć w miarę wyrównany pojedynek z Ozmą.

Oto lokacje duszków i przedmioty im potrzebne:

1. Mu - Znajdziesz na polach w pobliżu Dali. Daj mu Ore.
2. Ghost - W pobliżu Treno na ciemnych polach, daj mu Ore.
3. Ladybug - W lesie, który otacza Black Mage Village, potrzebne będzie dwa razy Ore.
4. Yeti - W pobliżu Madain Sari jest las. Znajdziesz w nim duszka, daj mu dwa razy Ore.
5. Nymph - w obszarze na którym stoi lifa Tree, obok góry jest jedyny las. W nim znajdziesz duszka, daj mu trzy razy Ore.
6. Jabberwock - Idź na wschód od Oeilvert aż dojdziesz do niewielkiego lasu. Daj mu Emerald (powinieneś dostać go od Nymph).
7. Feather Circle - Znajdź ślady Chocobosa na Lost Continent i pochodź w ich pobliżu. W końcu ukaże się duszek, daj mu Moonstone, który dostałeś od poprzedniego duszka.
8. Garuda - W Gizamaluke's Grotto wdrap się po linie obok Moogles'a. Wejdź do lasu i daj duszkowi Lapis Lazuli.
9. Yan - Jeśli chcesz się z nim spotkać upewnij się, że masz Diamond od Garudy. Teraz znajdź wyspę po środku mapy. Rozpoznasz ją po górze w kształcie piramidy. Wejdź do lasu i obdaruj ostatniego duszka.

III. Ozma

Teraz jeśli chcesz, możesz przystąpić do walki z Ozmą. Boss jest ekstremalnie trudny i jeśli twoje postacie są poniżej 70 poziomu to nie masz co startować. Upewnij się, że żaden członek twojej ekipy nie ma levelu podzielnego przez 5.
Ozmę znajdziesz w Chocobo's Sky Garden. Ukaże cię tylko wtedy jeśli masz wszystkie chocography. Gdy będziesz w ogrodzie wejdź na drugą wysepkę i obejrzyj górkę po lewej stronie. Powinien pojawić się znak zapytania i moogles przyleci z ostrzeżeniem. Spróbuj szczęścia.

I to na tyle w tym miesiącu, zobaczymy może Squerio znajdzie jeszcze coś dla was. Ja mam już dość.

ARCADIA

NINJA ASSAULT VS CONFIDENTIAL MISSION

JESIENIĄ POJAWIŁY SIĘ DWIE NOWE VIDEOSTRZELNICE ZASILANE PRZEZ NAOMI. W PRZYPADKU GRY NAMCO JEST TO JUŻ TRZECIA PRÓBA WYKORZYSTANIA DO SWOJEJ GRY SYSTEMU RYWALA.

SEGA jak na razie uporczywie trzyma się własnych systemów i konsekwentnie je rozwija. Świadczą o tym m.in. zapowiedzi Virtua Fighter X i Virtua Striker 3, które pojawią się na początku przyszłego roku pod NAOMI 2.

Ninja Assault to dość karkołomny pomysł przeniesienia gracza w świat wojowników Ninja, w którym z trudem można sobie wyobrazić strzelanie z pistoletów. A jednak. Mamy za zadanie uwolnić porwaną księżniczkę, a po drodze czeka nas wiele pułapek i oczywiście źli Ninja ze swoja groźną bronią. Cóż jednak znaczą ich miecze wobec naszego guna. Trup ściele się więc gęsto w kolejnych dziewięciu poziomach gry. Zaczynamy zabawę od poziomu startowego i dalej poprzez zamek, las, japoński ogród, miasto duchów i jaskinie. Wreszcie docieramy z niemałym trudem i resztką drobnych w kieszeni do ostatecznego rozwiązania problemu, staczając śmiertelną walkę z bossem Kigai-Oh.

Wszystkich graczy przyzwyczajonych już przez Namco do przycisku nożnego znanego z Time Crisisów czeka niespodzianka. W Ninja Assault próżno szukać tego rozwiązania. Domniemywać można jedynie czy inżynierom z Namco nie chciało się dostosowywać Namco do rozwiązania z pedałem, czy też po prostu przyjęli w końcu lepszy, mniej skomplikowany system strzelania poza ekran. Kolejna niespodzianka czeka nas po zakończeniu gry. Wynik jaki uzyskaliśmy porównywany jest z setką najlepszych wyników na stronie rankingowej Namco w internecie. Więcej szczegółów na temat rankingu możecie znaleźć w Ninja Assault Hall of Fame do którego można dostać się poprzez link competitions ze strony **www.namco.co.uk** .

Niestety - ninjasy zbyt często cięły mnie swoimi mieczami bym mógł się tam znaleźć. Pierwsze dwanaście miejsc w rannkingu okupują nasi żółci bracia z niejakim Gunso na czele. Gulash go pewnie zna (jasne Val, to mój brat krwi - Gsh). W każdym razie mistrzunio ma na koncie 472500, przynajmniej w momencie gdy piszę te słowa. Jak gra na dobre trafi do Europy jeszcze powalczymy. W każdym razie do końca roku można się spodziewać w europejskich salonach co najmniej setki tych maszyn, a wtedy... uważajcie na Gunso.

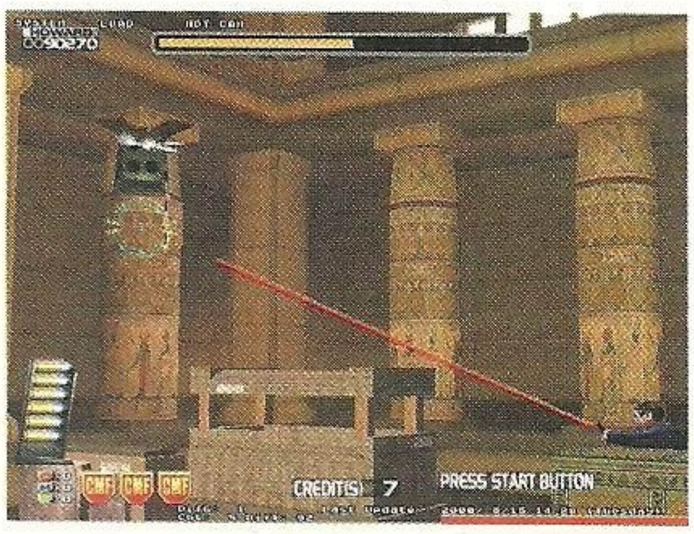
Opuśćmy teraz dawną Japonię i przejdźmy do czasów nam współczesnych. SEGA daje szansę na pracę wszystkim, którzy nie wahają się przeżyć ekstremalnych przygód. Firma szuka samotnych, umiejących działać w pojedynkę, znających kilka języków obcych (preferowane: rosyjski, chiński i arabski o angielskim nawet nie wspomnę, bo to się samo przez się rozumie), są ekspertami w dziedzinie ładunków wybuchowych, w nurkowaniu, w skokach spadochronowych, a dodatkowo umieją obsługiwać wszelkie maszyny latające, jeżdżące i pływające oraz różnego rodzaju bronie. Dobrze, by kandydat posiadł umiejętności kamuflażu i umiał zmieniać wygląd w każdych warunkach i czasie. Czujecie się na siłach by podjąć tę pracę!? Na szczęście to tylko cytat z reklamówki SEGI na temat gun shootera Confidential Mission o typowo "Bondowskich" korzeniach. Przejdźmy jednak do rzeczy. Wcielamy się tutaj w agentów: spokojnego Howarda Gibsona (kuzyn Mela, chyba) lub gwałtowną Jean Clifford. Oboje zaangażowani zostali w tajną misję specjalnego znaczenia. Otóż terroryści weszli w posiadanie sterownika tajnego satelity szpiegowskiego. Nasi agenci muszą jak najszybciej go odzyskać i przeprogramować przy pomocy Illiny Mikhajlovej, rosyjskiej programistki (niestety będącej także w rękach bad guys). Akcja jaką do tej pory znaliśmy jedynie z hollywoodzkich filmów o przygodach dzielnego agenta JKM Jamesa Bonda, staje się obecnie za sprawą Confidential Mission naszym udziałem. Śledząc kolejne trzy misje (ogółem dostępnych jest sześć - trzy ukryte) nie sposób oprzeć się wrażeniu, że twórcy z Hitmaker uważnie śledzili w kinach wszystkie filmy z 007 w roli głównej. Pierwsze zadanie to odszukanie w Muzeum Archeologicznym CD-ka z programem oraz stanowiska sterowania satelitą. Zanim dorwiemy się do pierwszego bossa zdecydowanie opłaca się celne strzelanie. Najwięcej punktów dostajemy gdy zmieścimy się w trybie Justice- celowanie w ręce i broń terrorystów, lub Combo - maksimum trzy strzały do jednej postaci. Kolejna misja to uwolnienie Illiny z pędzącego przez pola lodowe pociągu.

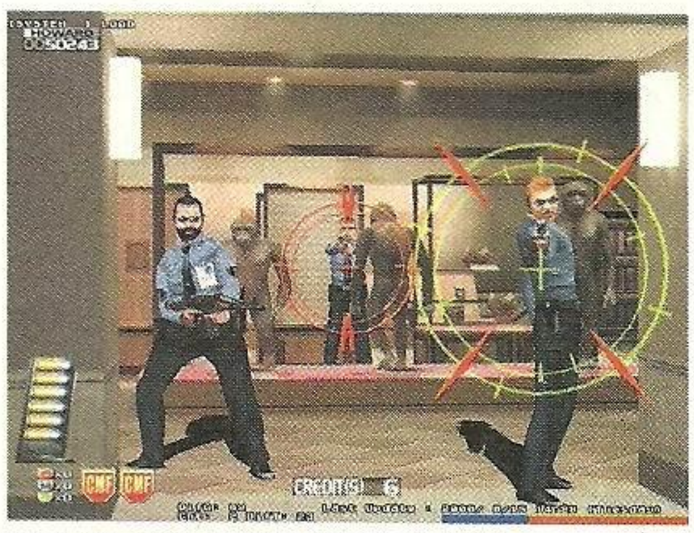
Boss tym razem ściga nas w opancerzonym pojeździe śnieżnym. Trzecia i ostatnia, to baza terrorystów na wyspie z ukrytym dokiem i portem dla łodzi podwodnych. Po drodze czeka nas rozwiązywanie zagadek, ukryte postacie i misje oraz mini gry, których wynik znacząco wpływa na dalszą akcję oraz cholernie dużo strzelania.

Grę zasila jak już wspomniałem na wstępie NAOMI, a na razie całość dostępna jest tylko w wersji DX z 50 calowym monitorem. Podobnie jak ma to miejsce w strzelnicy Namco, SEGA udostępnia graczom specjalną stronę z rankingiem. Niestety dostęp do rankingu CM mają tylko ci gracze, którzy widząc napis Game Over otrzymali specjalne hasło. Dodatkowo, oprócz lokacji w której grali muszą podać swoje dane i ewentualnie e-maila. Dobrze, że nie utajniono informacji o samej grze, ale tak to bywa przy tajnych i poufnych misjach. Dla równowagi podam jednak adres pod którym kryje się ranking - **www.hitmaker.co.jp** .

Oba gun shootery pojawiły się po raz pierwszy na wrześniowej JAMMIE w Tokio. Wygląda na to, że zarówno Namco jak i SEGA przeanalizowały wyniki sprzedaży gier podobnego typu i stwierdziły niezależnie od siebie, że warto ciągnąć temat.. Gdy dodamy do tego Death Crimson także SEGI i The Policeman lub The Cop od Konami, to można powiedzieć o prawdziwym wysypie tego rodzaju maszyn. Największym sukcesem pochwalić się może głównie SEGA. Ma system, pod którym działają trzy z czterech wspomnianych wyżej videostrzelnic.

Val B.





Na górze: CONFIDENTIAL MISSION (c) Hitmaker / SEGA. Na dole: NINJA ASSAULT (c) Namco

GAWĘDY PO FAI

PRZYSZEDŁ DO MNIE PRZYJACIEL, KTÓRY PISZE PODOBNE FELIETONY, ALE POD PSEUDONIMEM I W PIŚMIE DLA BLASZAKOWCÓW (POSIADACZY PC, ZNACZY SIĘ). SIEDZI, POPIJA PIWO I MARUDZI, ŻE NIE MA INSPIRACJI.

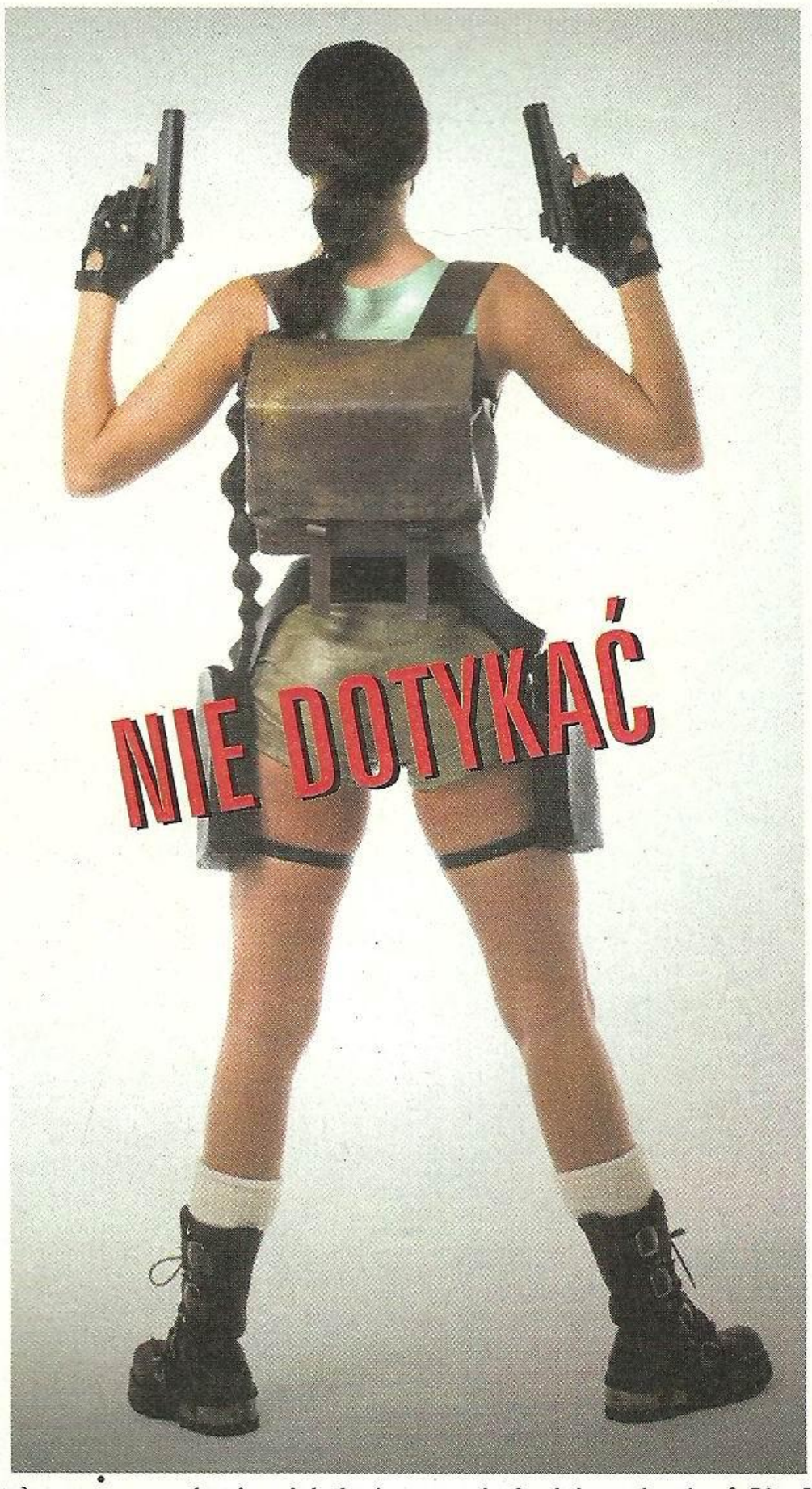
Nie wie, o czym teraz pisać. Było o tyle zabawne, że on nawet o komputerach pisać nie musi, wystarczy jeśli dostarczy atrakcyjny tekst. Teoretycznie ma swobodną rękę w doborze tematów - choć raz mu redakcja nie przyjęła tekstu, kiedy zmieszał Kwaśniewskiego z błotem (zamieszczona tu opinia Adriana na temat naszego pana prezydenta pozostanie jego słodką tajemnicą). Tak czy owak, zabrakło mu tematu. Zastanowiłem się sekundę i jakimś cudem od razu coś wpadło mi do głowy. Pomysł, konkretnie. I choć nie chciałem mu myśli moich przebiegle zdradzać, licząc na to, że temat zostawię tylko dla siebie, wiedziony litością i gołębim sercem rzekłem: "Słuchaj, to może coś o seksie w grach?".

I teraz stawiam dolary przeciwko orzechom, że ci, którzy zastanawiali się, czy doczytać mnie do końca, zasiedli wygodniej w fotelu, poprawili okulary i przygotowują się na pełną lekturę.

Otóż przyjaciel mój ideą się zachwycił, o czym skromnie donoszę, i w rzeczy samej artykuł o seksie w grach był spłodził. Wyprodukował go jednak w wersji skarlałej, by nie rzec nikczemnej, i zamiast skupić się na konkretach, polamentował nad brakiem miłości w grach na PC. Bo faktycznie, biedakom ograniczonym do gier na procesor Pentium nie jest dane przeżywanie uczuć głębszych, jakim niewątpliwie jest kochanie. Albo grają w shootery 3D FPP (gdzie jedyną miłością jest pożądanie Rocket Launchera), albo w strategie (gdzie pracuje głównie ta część mózgu, która odpowiada za logiczne myślenie), albo w sztampowe pececiarskie RPG (gdzie mamy wyjątkowe spiętrzenie złych magów i dobrych bohaterów, ale miłości ni w ząb, a przynajmniej jest ona ledwie naszkicowana kreską grubszą niż brzuch wojownika sumo).

Właścicielom PSXa czy Dreamcasta można więc tylko pozazdrościć. Trudno jest znaleźć konsolowego RPGa, który nie będzie miał miłości za oś fabularną. Wzorcem jest tutaj Final Fantasy 8, gdzie zakochują się w sobie prawie wszyscy nawzajem i tylko chwilowemu oprzytomnieniu scenarzysty pod koniec produkcji zawdzięczamy fakt, że Squall nie ląduje w kościele z Irvinem. Strzały Amora padają zresztą nie tylko w RPG-ach, ale także w strategiach (Vandal Hearts) czy grach akcji (Metal Gear Solid).

Nie chcę jednak zajmować się analizą tego, dlaczego w PC fabułki i gra na uczuciach jest z epoki kamienia łupanego, zaś na konsolach wygląda tak, jakby gry pisane były przez doborowych scenarzystów z Hollywood. Dlaczego nawet - na litość boską - trailer filmu Final Fantasy, w którym miłość jest ledwie zasugerowana, jest bardziej erotyczny niż trailer filmu Tomb Raider, który jest po prostu żałosny (a spodziewać się można było, że Anglina Jolie stanie się nowym symbolem seksu. Zaręczam wam jednak, że ze sztucznym biustem wygląda kretyńsko). Tak to już po prostu jest, iż konsole lepiej potrafią wymusić na nas ukradkiem ocieraną łezkę wzruszenia, i już. Ale niniejsza gawędą nie miała być o uczuciach głębszych, ale o seksie, i do tego wracam.



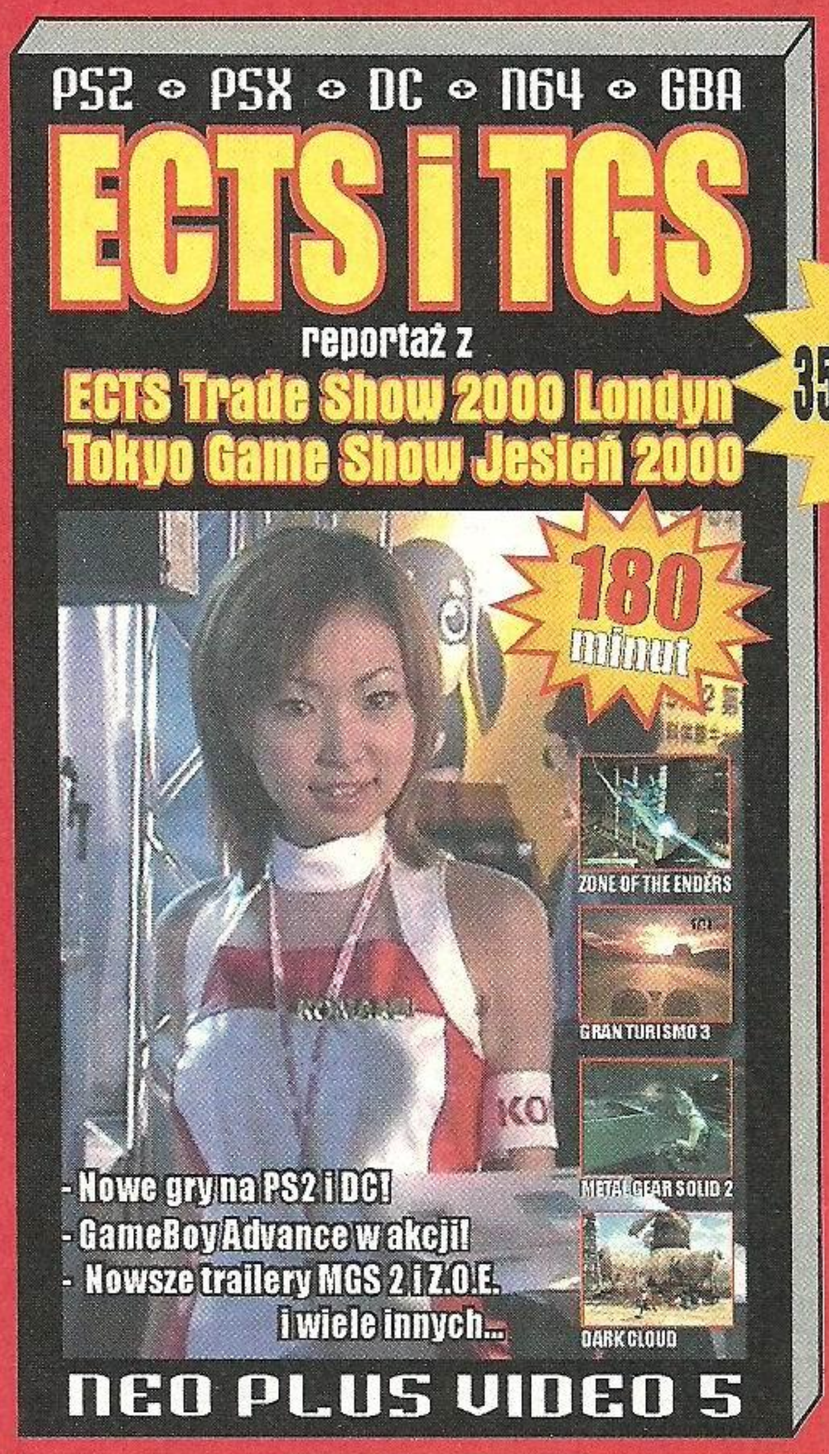
Niewielu z was pewnie to wie, ale producenci filmów dla starszej młodzieży, w których to filmach w przerwach między rozbieraniem i ubieraniem się różni osobnicy wykonują wspólne ćwiczenia na tężyznę fizyczną, z zadowoleniem i lubością obserwują wejście PlayStation 2 na rynek. Mam dostęp do najpoważniejszego pisma branżowego "CTW" i w ostatnim numerze znalazłem nic innego, jak wywiad z szefem wydawnictw dla dorosłych, który poinformował, że już w przygotowaniu są specjalne wersje filmów DVD-XXX na PS2 (ej, spokojnie, nie biegnijcie do sklepów, napisałem chyba wyraźnie, że w "przygotowaniu", nie?). W porządku, rozumiem, DVD to DVD, ale kiedy zobaczymy kawałki nagiego ciała w normalnej grze?! Przecież nie wszyscy mają po 10 lat i mamę na karku (nawiasem rzecz biorąc jestem stuprocentowo pewien, że każda mama dostałaby zawału na widok odkrytego biustu w grze video, choć pewnie bez mrugnięcia powieką pozwala synkowi bić innych po buzi w Tekkenie czy wyrzynać w pień i rozwalać na kawałki w Quake'u).

Producenci gier i chcieliby, i boją się. Zdają sobie sprawę doskonale, że dla nastolatków seks to magnes (zresztą, dla geriatyków też), i starają się to jakoś wykorzystać. W Europie objawia się to tworami typu wspomniana Lara Croft (ja naprawdę nie mam nic przeciwko Larze, chętnie bym się z nią pobawił w piaskownicy, mnie tylko wkurza jednowymiarowość tej postaci), które to produkcje udają niewinność (no co, przecież nie ma żadnej golizny), a w rzeczywistości takie nie są (nie powiecie mi chyba, że największa - nomen omen - zaletą Lary jest jej bystry umysł). W Japonii nikt się nie szczypie udawaniem, w powszechnym obiegu są gry oparte na hentai (rysunkowej erotyce), nawet zwykłe szachy czy poker. Jednak są to gry głównie na PC, a na konsolach jest dużo gorzej.

Kiedy więc doczekamy czasów, kiedy dorosły człowiek będzie mógł połączyć przyjemne (konsola) z przyjemnym (coś dla oka w fajnej grze)? Otóż, moi drodzy: ta-daaaaam! To już się dzieje od dawna, tyle że dostępne jest jedynie wtajemniczonym! Prawdopodobnie macie już takie gry, tylko o wielu sprawach nie wiedzieliście. Pececiarze np. dzięki trickowi w grze Sims mogą usunąć blokujące widok kotary i podziwiać proces parzenia się jako żywo. Czy możecie i wy, na swoich PlayStationach i Dremcastach? Tak. Na szczegóły będziecie musieli, niestety, poczekać do następnej gawędy...

Adrian Chmielarz

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ



cena 35 + 4.90 = 39.90 koszty przesyłki

NEO PLUS VIDEO 5

reportaż z

ECTS Trade Show 200 Londyn
Tokyo Game Show Jesień 2000

- Neo Plus Video 5 najnowsza kaseta firmowana przez, jak łatwo się domyślić, Neo Plus.
- Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - Tokyo Game Show Jesień 2000 oraz ECTS 2000 w Londynie
- Kaseta zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.
- Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64.
- Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tę maszynkę.
- Zamów już teraz i nie czekaj - kolejna kaseta NEO PLUS najwcześniej w czerwcu 2000 (po wystawach TGS i E3).

- CZAS: 180 minut
- KOMENTARZ: polski

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

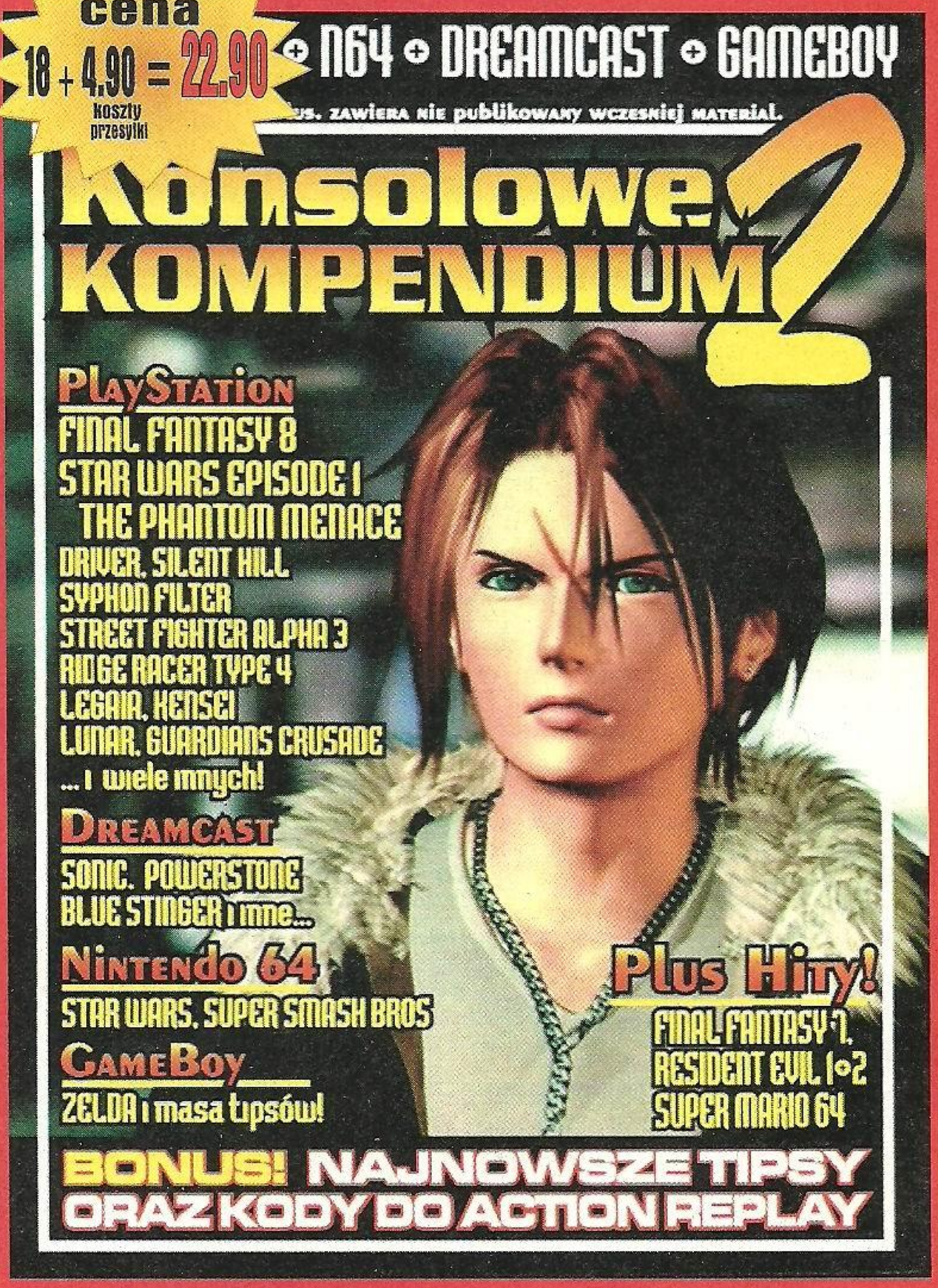
Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, RESIDENT EVIL 1, 2 I 3, FINAL FANTASY 7,
Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...
Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!
Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...
Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64
Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

cena 18 + 4.90 = 22.90 koszty przesyłki



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE UL

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

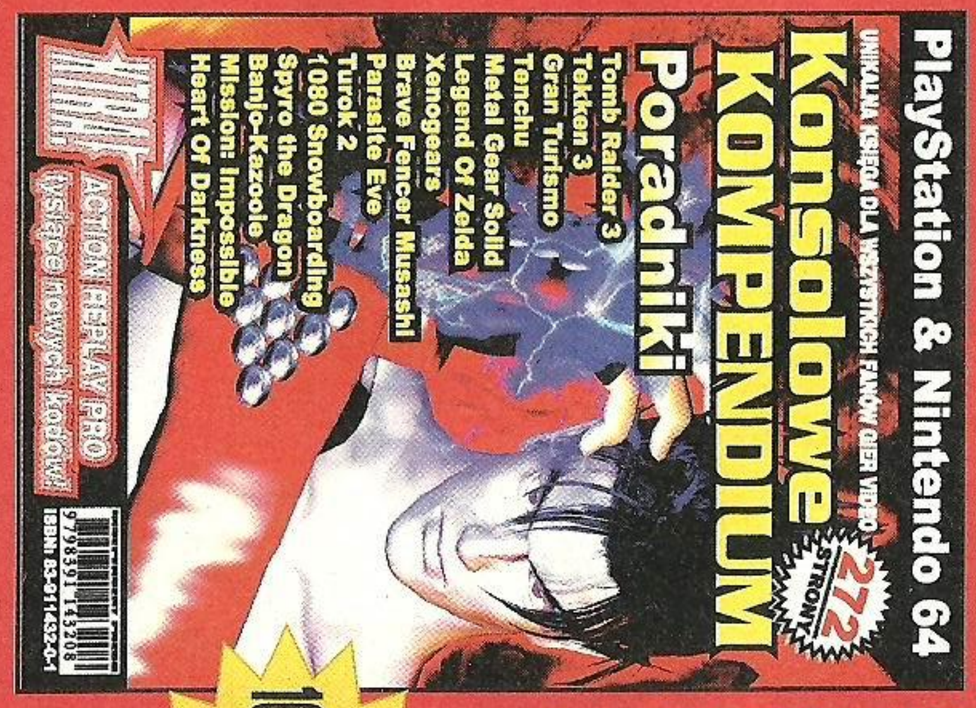
CENY PRENUMERATY
6 numerów - tylko 33 zł
12 numerów - tylko 65 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT" telefon (022) 643-62-65 CZYNNE W GODZINACH 9-15

KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64.

Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz *mnóstwo kodów do Action Replay Pro.*



TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

cena 10 + 4.90 = 14.90
KOSZTY UPRZEDNIA

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT" telefon (022) 643-62-65 CZYNNE W GODZINACH 9-15

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE (022) 624-78-16

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł)
Neo Plus numery:

PRODUKT zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

NEO PLUS VIDEO 5
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT) NOWOŚĆ!

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł)
Neo Plus numery:

PRODUKT zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

NEO PLUS VIDEO 5
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT) NOWOŚĆ!

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł)
Neo Plus numery:

PRODUKT zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

NEO PLUS VIDEO 5
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT) NOWOŚĆ!

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł)
Neo Plus numery:

PRODUKT zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

NEO PLUS VIDEO 5
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT) NOWOŚĆ!

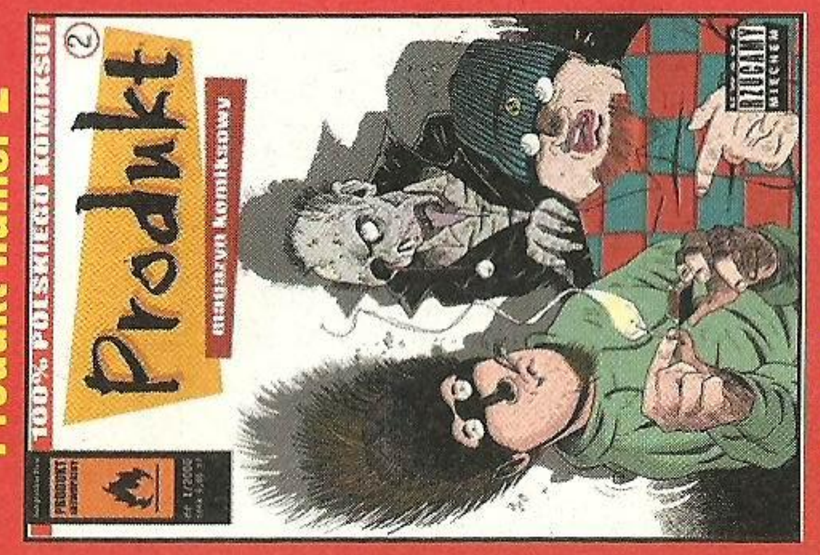
PRODUKTY FIRMO

PRODUKT

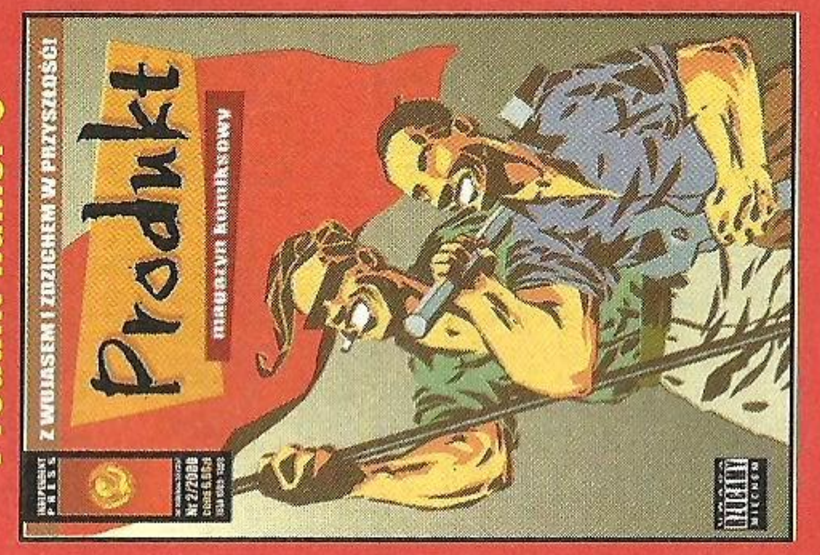
Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

Produkt numer 1

Produkt numer 2



Produkt numer 3



Produkt numer 4

NEO PLUS nr 1 lipiec/sierpień 98
RECENZJE: Breath of Fire 3, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Ghost in the Shell, Klonoa, Pamzer Dragoon Saga, Tombi, Vigilante 8, Wild Arms, World Cup 98, Zero Divide 2 i inne...
EXTRA: Wywiad z autorami Vigilante 8
OPISY: Breath of Fire 3

NEO PLUS nr 2 wrzesień 98
RECENZJE: 1080 Snowboarding, Banjo-Kazooie, BioFreaks, Heart of Darkness, Mission Impossible, Mortal Kombat 4, N2O, Parasite Eve, Tekken 3, Tommi Makinnen Rally i inne...
EXTRA: Dreamcast - czy warto czekać?
OPISY: Mortal Kombat 4

NEO PLUS nr 3 październik 98
RECENZJE: Assault, Batman & Robin, Command & Conquer Red Alert Retaliation, Future Cop: LAPD, Iss Pro 98, Tenchu, Medievil, Moto Racer, WWF Warzone, Spyro The Dragon i inne...
EXTRA: Kobiety są... wymagające czyli cała prawda o grających dziewczynach
OPISY: WWF WARZONE, TENCHU

NASZE PRODUKTY MOŻES

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

WE NEO PLUS W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

NUMERY ARCHIWALNE NEO PLUS

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu. Szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

NEO PLUS nr 4 listopad 98
RECENZJE: Wild Nines, Oddworld: Abe's Exoddus, Ninja, COlony Wars 2, Duke Nukem: Time 2 Kill, Apocalypse, ODT, Unholly War
EXTRA: Final Fantasies czyli historia serii Final Fantasy oraz FOTA - wywiad z organizacją zajmującą się walką z piractwem w Polsce

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver, Ehrgeiz, Star Ocean: The Second Story, WWF Attitude, Lunar: Silver Star Story Croc 2 i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder, Mario Party 2, Ridge Racer 64, RollCage 2, Theme Park World, Top Gear Rally 2
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o nadciągających grach na PS2

NEO PLUS nr 5 grudzień 98
RECENZJE: Crash Bandicoot 3: Warped, Turok 2: Seeds of Evil, Nba Live 99, F-Zero X, Body Harvest, Knockout Kings, WCW/NWO Revenge
EXTRA: Kto to jest Gracz Hardcore'owy - test ze znajomości gier i opinie
OPISY: Medievil

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral, V-Rally 2, Virus, Disne's Tarzan, Echonight i inne...
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles, Army Men 3, Silent Bomber, Street Sk8er 2 i inne...
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynech dwóch supermordobić na PS2 oraz raport z Tokyo Game Show wiosna 2000

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda 64, Toca 2: Touring Cars, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 2, A Bug's Life, T'ai Fu, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach odtwarzających jej rolę oraz test japońskiego Dreamcasta wraz z pierwszymi grami
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY i RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, STar Wars Episode 1 The Phantom Menace, Wpieout 3 i inne...
EXTRA: ECTS 1999 czyli relacja z wystawy w Londynie

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing, Raycrisis, Daikatana 64, Ghoul Panic, Armorines
EXTRA: E3 2000 - Relacja z największego show Los Angeles, część pierwsza + pierwsze screeny z Metal Gear Solid 2!

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, Nba Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Master of Monsters, Glover, Actua Soccer 3
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, Berserk, Pokemon Stadium, Destruction Derby Raw,
EXTRA: E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza - test ze znajomości gier.

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji The Heartless, Attack of the Saucerman, Castlevania 64, Civilization 2, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Sensible Soccer, Tiny Tank, WCW Thunder, Premier Manager 99 i inne...
EXTRA: ATEI 99 czyli raport z największej wystawy automatów w Londynie
HELP: Civilization 2, Star Wars: Rogue Squadron

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Cool Boarders 4, Crash Team Racing, FIFA 2000, Formula 1, GTA2, KO Kings 2000, MTV Snowboarding, Toy Commander i inne...
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon Valor, Beatmania, Dragon's Blood, Threads of Fate
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes, duże Importy

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend of Legaia. Mario Party, Rollcage, Silent Hill i inne...
EXTRA: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!
OPISY: Syphon Filter 2, SIlent Hill

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live 2000, Turok: Rage Wars, Thrasher Skate & Destroy, Twisted Metal 4
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, Ultimate Fighting Championship, Rayman 2, Moto Racer World Tour, Duck Dodgers
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS w Londynie

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, Viva Footmall i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w polsce raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga Frontier 2, Xena, Renegade Racers, NBA Jam 2000
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem: Land Of The Babes
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001, MTV Pure Ride, Aerowings 2, F355 Challenge, Sega GT
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2 w Importach

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom, SF EX 2 PLUS...
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza, historia i trzy recenzje nowych gier z serii: Code Veronica na DC, RE2 na N64, Gun Survivor na PSX

TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE ULTIMA tel (022) 624-78-16

F.A.Q

Jeżeli kupiliście ten numer jeszcze w grudniu, to znaczy, że weszliście w to prawdziwe, nie ściemnione (jak w ubiegłym roku) nowe tysiąclecie z Neo Plusem. Jednocześnie staliście się ludźmi z przełomu wieku. Co to oznacza? Nie wiem, ale kilka książek o tematyce fantastycznej i kilka o społecznej przedstawiało ludzi z przełomu wieków jako frustratów i psycholi. Czekam na wasze podsumowujące listy i przejmujące maile dotyczące tego trudnego momentu waszych zyć. Zdjęcia z sylwka - mile widziane.

banan@neoplus.com.pl

DO PIĘCIU RAZY SZTUKA

Cześć. Piszę do was już piąty raz, może teraz wydrukujecie mój list. Chciałbym poruszyć pewną sprawę (mianowicie, która konsola jest lepsza, o mojej karcie pamięci kasującej stany gry i żebyście przysłali mi za darmo kilka gier:).Teraz to co napiszę będzie prawdziwe. Gotowi? No to zaczynam. Otóż wiadomo, że są obok uczciwych także nieuczciwi sprzedawcy gier (i nie tylko gier ale ja piszę o tych pierwszych). Często sprzedają używane gry, nie przyjmują reklamacji, próbują wcisnąć gnioty i - tu robię się czerwony ze złości - sprzedają spod lady pirackie gry! Usłyszałem kiedyś, że w pewnym domu towarowym jakiś gościu sprzedaje piraty (oczywiście oprócz gier oryginalnych). Sam nic nie kupuję u piratów (chociaż kiedyś, wstyd się przyznać, kupowałem u pirata) ale postanowiłem sprawdzić jak gość to robi. No więc pytam się go czy ma pirackie gry, a on na to że nie ma i nie wie gdzie można je kupić. Wiem, że to on sprzedaje pirackie gry ale pewnie się przestraszył gdy zobaczył "nowych" klientów (byli ze mną jeszcze brat i kuzyn, aha, facet spisuje imiona i nazwiska wraz z adresami, żeby go ktoś nie sypnął), a poza tym było tam dużo ludzi i pewnie nie chciał ryzykować. Ciekawe, że tak ryzykuje dla paru groszy. A teraz najciekawsze. Słyszałem o sklepie, który sprzedaje pirackie kopie gier (też oczywiście oprócz legalnych), który pewnego dnia odwiedził... prokurator, żeby... kupić 10 gier (zgadnijcie jakich:))!! To skandal!!! Prokurator, który ma skazywać piratów zaopatruje się u nich w nielegalny soft! I gdzie tu sprawiedliwość? A ja jeszcze słyszałem o gliniarzach, którzy także kupują piraty. Teraz już tak krzywo (nadal krzywo, ale wyprostowałem o 180 stopni) nie patrzę na graczy, którzy grają w pirackie gry. Oni zazwyczaj nie mają pieniędzy na jedną grę oryginalną raz na miesiąc, dwa albo trzy i raczej są zmuszeni (oczywiście nie wszyscy) do kupna nielegalnej gry, bo nie mają innego wyboru w przeciwieństwie do takiego np. nędznego prokuraciny (do pierdla takich!). Jak wy byście się czuli gdybyście nie mogli grać przez parę miesięcy? I nie można tak stawiać sprawy, że jak się nie ma forsy na gry to lepiej nie kupować konsoli bo to bez sensu. Każdy kto jest graczem ma prawo grać. No, to by było na tyle tego listu (ufff...). Pozdrawiam serdecznie całą redakcję i czytelników NEO PLUS.
Ps. Marcellus dał ciała. Jerzy Dudek broni (barw i bramki) w Feyenoordzie a nie PSV.
Ps2.Dlaczego w numerze 15 napisaliście że Chrono Cross ma niezbyt ładną grafikę, a w numerze 25 przy okazji recenzji że jest przecudowna hę? Odpowiadać mi tu!
Ps3.Z ostatniej chwili. Jednak wydrukowaliście mój list...Dzięki chłopaki.

(imię i nazwisko do wiadomości redakcji)

Ehh. "Słyszałem"... Trochę za łatwo rzucasz poważne oskarżenia. Prokurator, policja... Nie tyle nie chce mi się w to wierzyć, co - bez żadnych dowodów twoje oskarżenia nie są nic warte. Jeżeli taka sytuacja ma miejsce - sklepikarze spychają spod lady piracki soft a kupują go ludzie prawa - powinieneś poinformować o tym fakcie Fotę albo Sony. Już tam znajdą się ludzie, którzy nie popierają handlu tzw. kopiami bezpieczeństwa.

PS2 I JA

Cześć!! Piszę pierwszy raz. Chciałem się podzielić moimi przemyśleniami... Czy Sony spadło z wściekłej krowy we Francji czy gdzieś?? Czy oni myślą, że my jesteśmy najbogatszym krajem świata? 2699zł... Jaki przeciętny player będzie miał do wyłożenia tyle kasy??? Sam chce kupić, ale czekam głównie na MGS2... I nie wiem co robić... Nie mam na razie tyle kasy, ale chciałbym już mieć... Macie już PlayStation2?? Opłaca się kupować??? Hehe, ale pytanie, nie??

Peter Tarnów

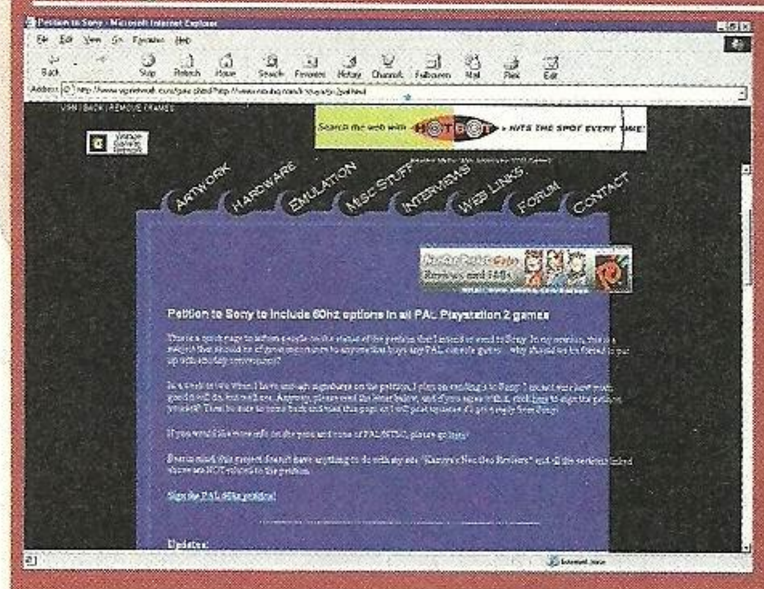
Dostaliśmy mnóstwo listów i maili od załamanych graczy, którzy szykowali się na zakup PlayStation 2 w cenie oscylującej wokół 2000 złotych, a których w dniu polskiej premiery spotkał niezły szok. Wyższa o 700 złotych (bez 100 groszy) cena konsoli rozwaliła wiele osób na kawałeczki. Nie wszyscy przyjęli tak wysoką cenę konsoli z rozpaczą - czego dowodem jest list na dole.
PS2 mamy od czasu japońskiej premiery...

PS2 I JA TEŻ

Witam!
Chciałbym Was powiadomić, że od dnia dzisiejszego, to jest 28.11.2000 jestem szczęśliwym posiadaczem oryginalnej, europejskiej wersji Playstation 2. Maszynka jest wspaniała i już zdążyłem sprawdzić wszystkie demka i obejrzeć jeden film ("Zielona mila" z Tomem Hanksem - dobry). Już jutro powinienem mieć pierwszą grę: oczywiście Tekken Tag Tournament. Chyba nałapię nieobecności w szkole. A dlaczego o tym piszę? Bo chciałbym się z wami podzielić swoją radością. Z tego co wiem, jestem jednym z pierwszych posiadaczy Playa drugiego we Wrocławiu. Aha- no i nie dyskryminuję innych konsol: mam Dreamcasta i Game Boy Color, a w przyszłości, kto wie... Na razie jednak chciałbym was prosić o poradnik do Tekkena, którego męczyłem dotąd tylko w salonie, a teraz... No nic. Kończę. Pozdrowienia dla całej redakcji. Cześć.

Mim z Wrocławia

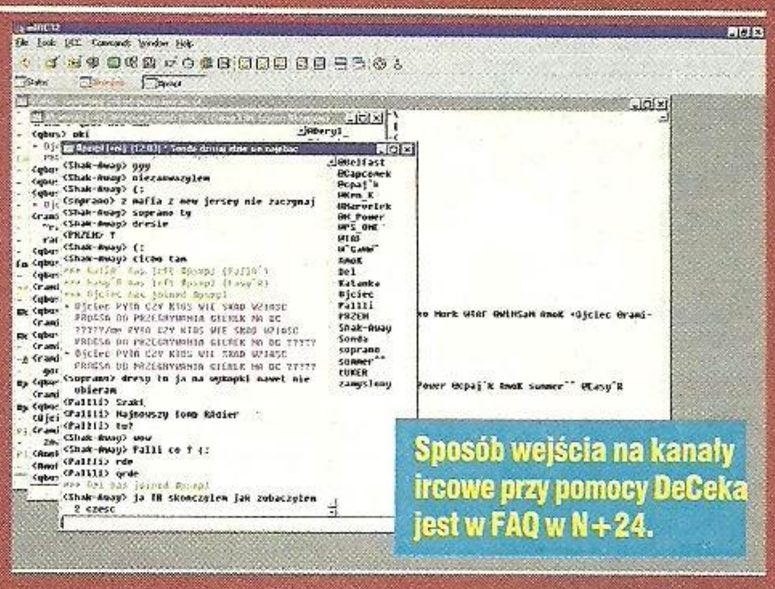
KĄCIK INTERNETOWY



http://www.vg-network.com/gate.phtml?http://emuhq.com/kazuya/ps2pal.html

http://www.petitiononline.com/ps2pal60/

Te dwa linki pozwolą wam dostać się na stronę, gdzie autor tworzy właśnie petycję, którą chce wysłać do Sony Europe. Jaka to petycja? Ano taka, żeby firma zrobiła coś z tymi niegodnymi konwersjami wersji NTSC-PAL. Dolny adres to sama petycja - górny link do strony jej autora.



Sposób wejścia na kanały ircowe przy pomocy DeCeka jest w FAQ w N+24.

kanały #PSXPL i #KONSOLE na IRC

Dwa ircowe kanały poświęcone tematom luźno związanym z konsolami - pierwszy z PSX-em, a drugi konsolami w ogóle (czyli - przede wszystkim DeCeku).
Ogólnie rzecz biorąc na kanałach można dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy, ale jakoś stosunkowo rzadko - czegoś na temat samych gier. Można porozmawiać z osobami, które lubią zabrać głos w jakiejkolwiek sprawie, pobluzgać lub zapytać o piraty. Nic specjalnego. Uogólnienie? Raczej wynik obserwacji... Przy okazji dziękuję Delowi (op z #psxpl) za miłą rozmowę.

DECE-NET DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Przesyłam jak skonfigurować przeglądarkę internetową Web Browser 2.0 na Dreamcasta:
1. Naciskamy przycisk START, dajemy na options (prawy dolny róg) i naciskamy A.
2. Po załadowaniu dajemy na Internet Connection i wypełniamy pola:
Your Real Name: tutaj wpisujesz co chcesz
User Login: ppp
Password: ppp
Dial up number: 020 2122
Backup numer: nie wpisujemy nic, pozostawiając puste pola
DNS1: 204-127-129-1
DNS2: 204-127-160-1
Teraz u góry w DIAL OPTIONS
Area Code you are dialing from: puste pole
Long distance call prefix: puste pole
Call waiting prefix: puste pole
Outside dial prefix: puste pole
Modem Init: AT & F
Dial Tone lub Pulse (zależy jakie masz wybieranie w telefonie: tonowe lub pulsowe)
Dial area code: OFF
Blind dial: ON
3. Dajesz teraz na OK, a potem na SAVE
4. Jeśli wszystko dobrze wpisałeś dajesz na CONNECT i czekasz na połączenie się z providerem.

Przemek z Krosna

ZDEMASKOWANY

Właśnie przed chwilką przeczytałem FAQ z numeru 27 i liścik o łańcuszku szczęścia. Zafascynowała mnie twoja odpowiedź - "nie odesłałem tego maila nikomu". A tysiące czytelników N+? No... Banan niełądnie.... W związku z umieszczeniem listu w N+ powinieneś w niedługim czasie zostać milionerem).

Paweł "Jahwe" Kmiecik, Kielce

PS. Nie dziwię się, że tak napisałeś - o 5:29 rzeczywiście kiepsko się myśli...

Chciałem upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. Z jednej strony zademonstrować jaki ze mnie światły człowiek, który nie boi się żadnych zabobonów, a z drugiej - przyciąć jakąś niezła kasę poprzez dyskretne wypełnienie polecenia misjonarza z Solan Dontz.
Nic się przed wami nie ukryje...

W SŁUŻBIE KONSOL

Jak każda wiadomość od nieznanego i ta powinna się zaczynać od małego C.V. Tak więc mam 30 lat, żonę i dziecko oraz dobrze płatną pracę (to serve and protect), jeżeli ta praca może być w naszym kraju dobrze płatną.

Witamy stróża porządku w szeregach konsolarzy... Jednocześnie nawiążemy tu do listu autora oskarżającego policjantów i prokuratora. Bez podawania konkretów powodujesz, że cień pada także na braci konsolarzy takich jak Max.

Moja przygoda z grami rozpoczęła się bardzo dawno i przez moje dłonie przeszły takie maszynki jak Zx Spectrum, Timex, Commodore i Amiga, nie mówię już o tym, że jako młodszy człowiek regularnie traciłem swoje oszczędności w miejscowym salonie gier, tudzież u gościa posiadającego 2XCommodore i 2xzielony monitor, na którym - również wydatkując czule zbierane pieniądze - zagrywałem się w River Raid. O ile pamiętam to w roku 1995 byłem przypadkiem w Berlinie gdzie w jednym z renomowanych sklepów handlowych, na jednym z pięter stał około 40 calowy TV na którym leciała koszykówka. Jak głupi patrzyłem przez kilkanaście minut na porażającą grafikę. Pod spodem leżało szare pudełko z napisem Sony. Niestety cena tego cudownego urządzenia była tak duża jak wysokość moich uprzednio 4 lub 5 wypłat. O pudełku na jakiś okres zapomniałem, by rok później, jesienią stwierdzić iż cena szarego spadła i posiadając uzbieraną gotówkę mogę dokonać zakupu. Stoczyłem małą batalię z małżonką używając kontrargumentów no i postawiłem na swoim.

Odwieczny dylemat, rozdartych pomiędzy dwoma żądzami mężczyzn z klasycznym "albo ona albo ja", nabiera w naszych czasach zupełnie nowego charakteru, kiedy na jednej z szal leży konsola...
Jakże często te dwa elementy - kobieta (dziewczyna lub żona) oraz konsola (Play lub Nintendo lub coś tam jeszcze) kłócą się ze sobą. Aż chce się sparafrazować dowcip o góralu i owcy, który po upojnej nocy wychodzi przed chatę i mówi: "ehh, żeby jeszcze gotować potrafiła"...

Zakupiłem Playa i zaczęło się. Praktycznie rozpad pożycia małżeńskiego. Bracia, koledzy razem siedzieliśmy do wczesnych godzin rannych, padając ze zmęczenia i przechodząc kolejne levele posiadanych gierek. Po jakimś czasie wysłuchiwałem o wyższości N64 nad szarakiem, lecz rzeczywistość była bardziej okrutna. Mój zawistny kolega pod pozorem urodzin swojego 3-letniego syna zakupił - dla "niego" - szaraka, zapożyczając się u swojej teściowej.

Jak widać w sytuacji kryzysowej spłodzenie potomka może okazać się jednym z lepszych sposobów na wejście w posiadanie konsoli - mającej stać się wspaniałą rozrywką dla roześmianego brzdąca.
Oczywiście jeżeli nie wszystko pójdzie zgodnie z planem, tatuś może zostać przy kojcu swej córeczki z tabunem lalek, ale jak mawiają - ryzyk-fizyk...

Lata i miesiące minęły aż przyszedł rok 2000, gdzie na moim horyzoncie pojawił się następny maniak, który za kwotę 800 zł zakupił posiadanego szaraka wraz z kilkoma grami. Praktycznie była to kwota większa niż ta, którą ja wydałem na sprzęt w chwili jego zakupu. Nadmienię, iż mieszkam w miejscowości przygranicznej i mam tę okazję kupować sprzęt trochę taniej korzystając ze strefy TaxFree. Uznałem to za dobry zwiastun i opyliłem szaraka odkładając pieniądze na dwójkę. Teraz moje myśli skupiały się jedynie na posiadaniu nowej konsoli. Przeglądałem wszystkie wiadomości na temat nowej, czekałem na dzień premiery no i doczekałem się. Mój kolega (ten od 3-letniego dziecka) oświadczył iż nie dostanę nowej. Wyśmiałem go wierząc, że będę ją miał w dniu premiery. Nadszedł ten dzień. Obudziłem się zlany potem gdyż miałem sen, iż nie dostałem nowego Playa. Otrząsnąłem się z niego i z uśmiechem na ustach, mając załatwiony dzień wolny udałem się w kierunku przejścia granicznego, a następnie do sklepu w którym mógłbym dostać nową (w mieście po drugiej stronie znajduje się sklep tej sieci, w której widziałem szaraka w 95). Byłem 10 minut przed otwarciem i miałem wyrzuty sumienia, że nie przyszedłem wcześniej - czytając newsy o tłumach przy premierze w Stanach i Kraju Kwitnącej Wiśni. Po dojściu na miejsce stwierdziłem, iż konkurencji praktycznie żadnej - około 7 Niemiaszków z czego 4 dorosłych.

...a tych trzech młodziaków można było łatwo wyeliminować, hę? No ładnie...

Drzwi otworzyły się punktualnie o 9 i zaczęło się. Wyścig do wind, a następnie na 3 piętro, wyjście w prawo, do przejścia około 30 metrów i... Nic. Na miejscu nie ma nowej, nie ma nic, nie ma gier, osprzętu nawet plakatów reklamujących. Nie wierzyłem własnym oczom. Przecież jestem w EU, jest 24.11.00, jestem w sklepie, który należy do jednej z większych sieci handlowych, mam pieniądze i nic. Nie ma nowej. Załamany (Niemiaszki też) odchodzę i szwendam się po kilku innych sklepach ze sprzętem. Nic! Nigdzie jej nie ma! Ponawiam uderzenie około 15.00 mając nadzieję, iż doszło do pomyłki, że sprzęt jest nie rozpakowany. Nic z tego! Na półce leży DC z darmową gierką i modemem za jedyne 399DM i zastanawiam się czy go czasem nie kupić.

Syndrom zrozpaczonego i zawiedzionego gracza, który ma w portfelu kasę na nową konsolę, ale nie może jej kupić. Kłopoty Sony z dostarczeniem odpowiedniej liczby konsol na rynek europejski mogą przyczynić się do poprawienia sprzedaży konsol Segi. Z tego powodu należy przyznać, że firma Lanser.net wstrzeliła się w polski rynek z premierą Dreamcasta idealnie...

Zdrowy rozsądek wygrywa i postanawiam ponowić uderzenie w dniu następnym. Pomimo chęci i przechodzonych km nic z tego, nowej nie ma, a mamy już drugi dzień po premierze. Jestem zrozpaczony, nie chce mi się jeść i wszystko mnie wkurza, można zaśpiewać "nic mi się nie chce, sex mnie nie łechce...". Nawet byłem umówiony na dziś z kumplami by popykać na nowej konsoli - zostają strzałki i piwo. Zaczynam mieć natrętne myśli, że może kupić PC i dać sobie spokój? Na razie jeszcze czekam, mam nadzieję iż w przyszłym tygodniu będę nowej szczęśliwym posiadaczem. Tymczasem chciałbym założyć za waszym pośrednictwem Ligę Pokrzywdzonych Przez SCEE. Jak to leci... Liga broni, Liga radzi - Liga nigdy Cię nie zdradzi! Tak na marginesie to czuję się oszukany, a mam wrażenie iż takich osób jest więcej w całej Polsce. Jak chcecie to wydrukujecie, a jak nie to przynajmniej się wyżaliłem.

Nr 27 Neo Plus

Okładka : Recenzje i opisy - 007 Tomorrow Never Dies

Na str.45 : Test Drive Le Mans: przy ocenie napisane że gra jest na PlayStation

Na str.63 : Zelda Majora's Mask: przy ocenia napisane że gra jest na PlayStation

songo123@poczta.onet.pl

No i proszę. Padliśmy ofiarą własnej akcji. Rzeczywiście, 007 TND to nie to samo co 007 TWINE, TEST DRIVE jest na DC a ZELDA na N64. Korektor i grafik zostali zapakowani w samolot i wysłani do Wielkiej Brytanii w celu spożycia ogromnych ilości mięsa zarażonego chorobą BSE.

Poinformuję jak będę już posiadaczem nowej, by podzielić się wiadomościami z jej posiadania.
PS. Tym też chciałem zadać kłam temu iż gracze to małolaty z okularkami i zasuszeni od grania cherlawi ludzie. Sam znam sobie podobnych, którzy zagrywają się do upadłego i są to poważni faceci.
Nara!

Max z interii

Wiemy, wiemy. Ale wy - poważni faceci aktywujecie się dopiero wtedy, kiedy lecą takie teksty jak w listach z N+27. Jakoś trzeba motywować.Życzymy jak najszybszego wejścia w posiadanie konsoli i masy uciech płynącej z obcowania z nią.

SUPAFRIEND

Wazzzzaaaaa.

Waaazzzzzaaaaaaaaa!!!

Po 2 miesiącach oczekiwania dostałem wreszcie przeglądarkę do Dreama. Jest to drugi mój list do was. Pierwszego jednak nie dostaniecie, gdyż po trzech godzinach wklepywania go na padzie mi się skasował

Hehe. Sorry, nie mogłem się powstrzymać.

(sorry za brak polskich liter, ale to od segi zależy).

Nie ma za co. Super jest ręczne wstawianie tych wszystkich ogonków.

Pisałeś, ze monotematycznych listów nie będziecie drukować więc tematów poruszę kilka (wyszło na to, że jestem pewny wydrukowania mojego listu).
Po pierwsze: sprawa przeglądarek. Wystarczy raz odpalić przeglądarkę amerykańską, później już chodzi na każdej. Wystarczy więc się złożyć w kilka

osób i kupić jedną przeglądarkę (tego na pewno nie wydrukujecie, gdyż Ultimie spadłaby sprzedaż browserów, a jak wiadomo Ultima jest waszym sklepem).

Reklamuje się u nas. Ale własnością jest tylko i wyłącznie naszego biznesmena Josepha.

Sprawa nr2: PS 2 a DC. Bez sensu jest spór pomiędzy właścicielami tychże maszynek. A oto dlaczego: ja np. kupiłem Dremma nie dla gierek, grafiki, albo czegoś takiego. Kupiłem go z dwóch powodów. Pierwszy to cena - połowa ceny PS2, a drugim jest to, ze nie trzeba konsoli przerabiać - jak mi się cos zepsuje to będę miał gwarancję.

Połowa? Raczej jedna trzecia...

Logicznym jest fakt, że gdybym miał kasę to kupiłbym Pleja2. Mam wrażenie, iż tak zrobiłby każdy DC-man, nawet jeśli się do tego nie przyzna. PS2 jest po prostu lepsze. 3sprawa: list Nikodema: człowieku opamiętaj się-ośmieszyłeś cały Lublin. Pozdrowienia: dla was, dla idiotów z mojej klasy, coach'a,q i qspita.
Ps.DC i tak rządzi. Siewka

Maciek z wirtualnej polski

Ciężko wysnuć jakąś konkluzję z twego listu. Zaryzykuję więc twierdzenie, że przyłączam się do twego apelu o zjednoczenie wszystkich graczy. Nawet jeżeli go nie postulowałeś...

DC AGAIN...

Czesc!!!
Na początku chcę was (is das) uprzedzić, że nie znajdziecie polskich znaków w moim liście, ponieważ... no właśnie. Przechodzę do sedna sprawy. Korzystam z "DREAM KEY`a". Chciałem się z wami podzielić bardzo ważną informacją, a mianowicie podłączeniem Dreamcasta do sieci za pomocą przeglądarki Dream Key. Chodzi o to, aby na przeglądarce "WEB BROWSER 2.0" wpisać numer providera i "zasave'owac" to do pamięci konsoli. Teraz można już spokojnie surfować po internecie. Mam także radę dla posiadaczy starej centrali z wybieraniem pulsacyjnym. Mam na myśli to, że po wykręceniu "0" należy poczekać na wykręcenie dalszej części numeru. Przeglądarka podczas wybierania numeru providera nie zwraca na ten fakt uwagi, w wyniku czego linia cały czas jest zajęta.
Oto sposób: należy mieć ustawienia zasave'owane w pamięci konsoli. Następnie trzeba wykręcić numer providera z telefonu stacjonarnego czekając na zero. Podczas wykręcania ostatniej cyfry numeru wciskamy CONNECT w przeglądarce. Jeżeli wszystko się powiodło, a w słuchawce słychać dziwne dźwięki radzę odłączyć telefon, gdyż może zerwać połączenie. W zamian oczekuje kodów do THPS2 na Dreamcast. Umieść je w gazecie lub prześlij je mailem.
POZDROWIENIA OD LESZKA CO W ROZPORKU MIESZKA!!!

Emil z onetu

Dwa listy dydaktyczne dla posiadaczy Dreamcasta, którzy chcą podłączyć się do internetu. A co do twojej prośby Emilu - pozwól, że posłużę się innym listem.

Aha. I napiszcie, że kody do Tony'ego Hawka z PSX-a działają też na Dreamcasta...

PARĘ SŁÓW WYJAŚNIEŃ

Skandal, dlaczego już w drugim numerze nie ma plakatu?

Ostatnio było tak wiele ciekawych materiałów, że musieliśmy wygospodarować na nie trochę miejsca. Temu właśnie celowi poświęcone zostały plakaty.

A tak w ogóle to dlaczego ten numer (czyli 27) wyszedł tak szybko? W ogóle się go tak szybko nie spodziewałem.

Numer ten pojawił się tak szybko, ponieważ w połowie roku 2000 zmienił się nam trochę cykl wydawniczy, a chcieliśmy zdążyć z wydaniem numeru, który trzymacie w rękach jeszcze przed Gwiazdką. Dlatego jeden z numerów musiał zamienić się z następnym trochę wcześniej niż zwykle.

Przecież zawsze był na początku każdego miesiąca. A jak to z Wami jest, że już opisujecie europejskie wersje gier na PS2, przecież dopiero dzisiaj jest europejska premiera. Coś kręcicie.

Opisy gier na PS2 siedziały sobie spokojnie w wyodrębnionym dziale "importy", ponieważ oceniališmy wersje amerykańskie. Tyle w kwestii kręcenia...

Pozdrawiam,
Paweł zwany " wiernym czytelnikiem" z interii

PYTANIE

Cześć. Czy możesz mi wytłumaczyć dlaczego na DeCe nie mogę oglądać filmików w necie? Sorki za pismo, ale wiesz - Web browser. Będę wdzięczny za odpowiedź. Moj e-mail:
Ptachol z onetu

Niektóre powinny działać, ale innych formatów przeglądarka nie obsługuje. Trzeba poczekać na wersję 3.0.

HISTORIA CZYTELNIKA

Piszę do was, bo chciałem wam powiedzieć jak to było, że czytam N+. No więc tak: gdy miałem jakieś 7 lat znałem takie pojęcia jak: komputer i gra telewizyjna. Później przerodziło się to w odróż-nianie monitora od klawiatury itd. Dostałem 486. Grałem głównie w PRINCE OF PERSIA (jedynkę oczywiście). Na przełomie 4-5 klasy szkoły pod-stawówki dostałem najlepszy (wtedy) sprzęt na rynku. Objawiły mi się wtedy takie słowa jak: Microsoft, CD-Rom, folder, Windows itd. A jak to było z konsolami? No tak: po komunii świętej (I-szej), za pieniądze które dostałem, kupiłem sobie "małą gierkę z wymienianymi dyskietkami" (czyt. GameBoy). Grałem, zamieniałem i znowu grałem, no i tak przez cztery lata. W 6-ej klasie (do szóstej klasy) przeniosłem się do innej szkoły. Znałem już wtedy pojęcia: PlayStation, Tomb Raider, Quake, Tekken itd. W nowej klasie poznałem kolegę, który was czytał. Był to grudzień-styczeń. A, że na okład-ce grudniowego-styczniowego numeru N+ był TOMB RAIDER (czy komputerowa Lara Croft - jak kto woli) to kupiłem ten numer. Extra! I zacząłem kupować N+ dalej. No, ale niestety, u mnie mało kto zna się na konsolach. Większość w klasie to komputerowi (nie mówiąc nawet o konsolach) lamerzy. Np. rozmawiam sobie z kolegą, który polecił mi N+, a tu nagle podchodzi gościu i się pyta "jaki gemboj dwa?". Mówiliśmy o GameBoy Advance, a tamten koleś jest na etapie "konsolas-nieznamsiem" czyli już odróżnia komputer od monitora...

Ad@m z Poznania

Dosyć ciekawe przedstawienie sposobu zdoby-wania kolejnych szczebli growej wiedzy. I niezłe CV przy okazji.

STATUS: ACTIVE

Od jakiegoś czasu myślałem o napisaniu do was listu. Kupuję wasze czasopismo od samego początku i uważam, że jesteście ok. Chciałem poruszyć kilka spraw. Po pierwsze - piszecie, że większość czytelników waszej gazety to ludzie w wieku 12-18 lat.

Bo tacy najczęściej się do nas odzywają. Nie mówię, że to jedyna grupa. Ale te pozostałe udzielają się znacznie rzadziej.

Nie macie racji. W dzielnicy, w której mieszkam jest dużo młodych ludzi - wszyscy kupują N+ (prawie). Ludzie lubią sobie pograć i trzymamy się razem. Najmłodszy z nas ma lat 18, a ja mam 22 i na pewno moje osiedle to nie wyjątek. Po prostu niektórzy już nie mają czasu na udzielanie się na łamach czasopism (granie, praca, kobiety i szkoła nas za bardzo wciągają).

Drogi Kyokushinie. Komu jak komu, ale nam nie musisz tłumaczyć jak to trudno jest się udzielać na łamach czasopism. Przyjrzyjmy się wymie-nionym przez ciebie argumentom. Granie - spoko, każdy z nas to robi. Praca - no tu akurat mamy zadanie ułatwione, bo wiąże się z pop-rzednim punktem. Kobiety - też mamy. Szkoła - oczywiście. I popatrz - każdy z nas znajduje jeszcze czas na "udzielanie się" na łamach hehe. Aha - bardzo podoba mi się kolejność, w jakiej wymieniłeś te wszystkie elementy.

Poza tym troszkę się zdziwiłem, że wychodzi jakaś nowa konsola, o której wspomniała koleżanka Pati (N+25), a wy nic nie napisaliście. Piszcie o wszystkich, które mają pojawić się na rynku i jakie firmy mają je wspierać.
Kyokushin

Wierz mi, że wszystko co interesuje gracza konsolowego zostało o tym sprzęcie powiedziane. I poświęciliśmy jej dokładnie tyle miejsca na ile zasłużyła. Albo inaczej - jest to odzwierciedleniem segmentu rynku jaki uda jej się dla siebie wywalczyć.

GC i GB

Kiedy będziecie recenzować gry na GameCube'a i GB Advance oraz czy będziecie robić opisy do gier na te platformy?

Grzegorz z Wodzisława

Będziemy postępować tak jak dotychczas. Zapowiedzi i materiały o grach w dziale importy - zamieścimy wtedy kiedy konsole trafią już na rynek japoński. Recenzje z ocenami - w momencie, kiedy zrozumiałe wersje gier trafią na nasz rynek.

DOBRY POMYSŁ

Moim zdaniem hasło "od lamusa do N-plusa" powinno być pretekstem dla was by przybliżyć czytelnikom swoje historie o pracy zawodowej redaktora. Innymi słowy - napiszcie gdzie, jak i kiedy zaczynaliście przygodę z czasopismami poświęconymi grom do momentu zatrudnienia w N+. Co o tym myślicie?

Massive Attack

Bardzo dobry pomysł, który zrealizujemy w najbliższej przyszłości.

PSX ZAGROŻONY

Cześć. Od jakiegoś czasu nurtuje mnie jedno pytanie i choć wydaje mi się, że znam już na nie odpowiedź to jednak zapytam: czy na PSX będą jeszcze jakieś dobre gry? Chodzi mi o pozycje podobne do Finala czy Residenta. To, co dzieje się ostatnio zaczyna przypominać agonię. Nie mam kasy na PS2 i muszę poczekać, aż stanieje, a grać trzeba.

Maciek z Wałbrzycha

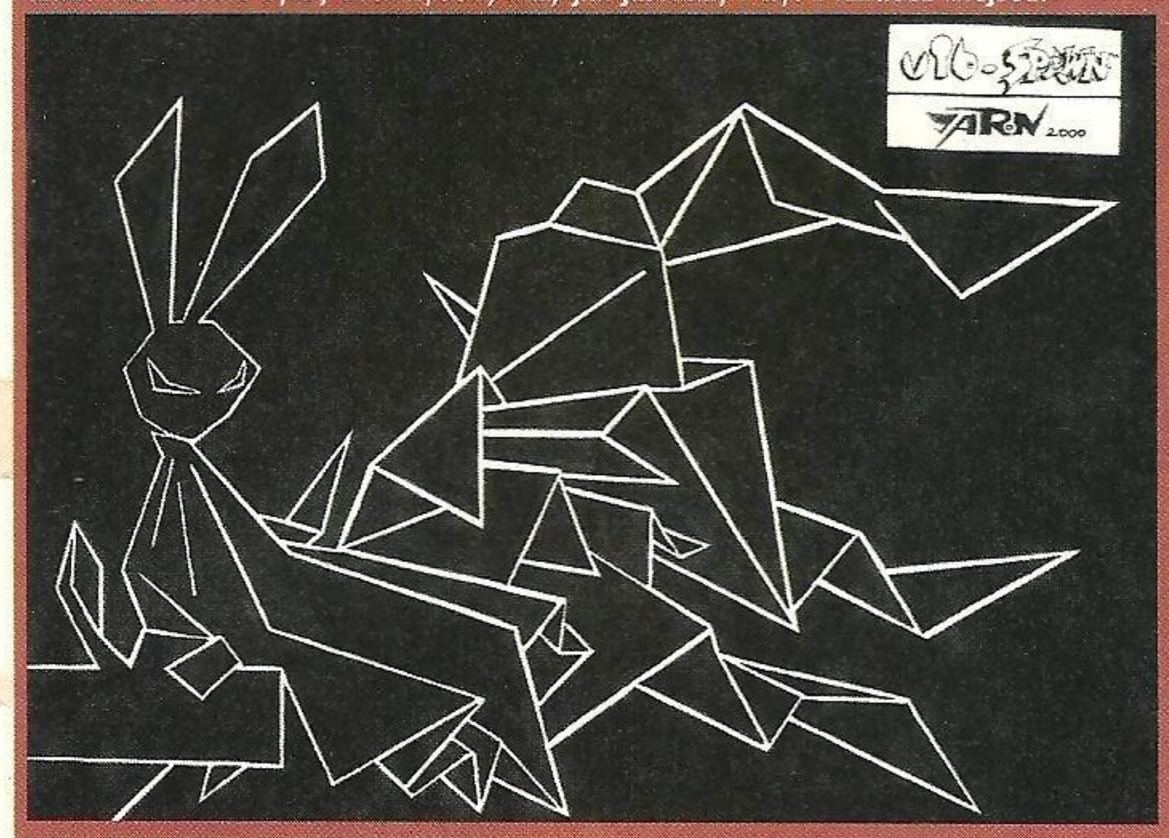
Megaprodukcje, bo o nie ci chodzi, już raczej nie pojawią się na PSX. Z dobrych przygodówek szykuje się jeszcze tylko ALONE IN THE DARK 4. Nie zapomnimy jednak o PlayStation - cały czas będziemy pisać o tym, co będzie wychodzić. Też mamy nadzieję, że trafią się jeszcze jakieś perełki.

Rozwiązanie konkursu Xmen z numeru 26
Pytanie 1: wymień trzy postacie X-men, które występują zarówno w filmie, jak i grze (Wolvernie, Storm, Cyclops)
Pytanie 2: Kto grał profesra X? (Patrick Stewart)
Zestawy wygrali: Czarek Barański z Wrocławia, Tomnek Szuraczyński z Gliwic, Kamil Kołaczyński z Łowicza, Przemek Baranowski z Oleśnicy, Krzysiek Pawłowski z Olkusza.

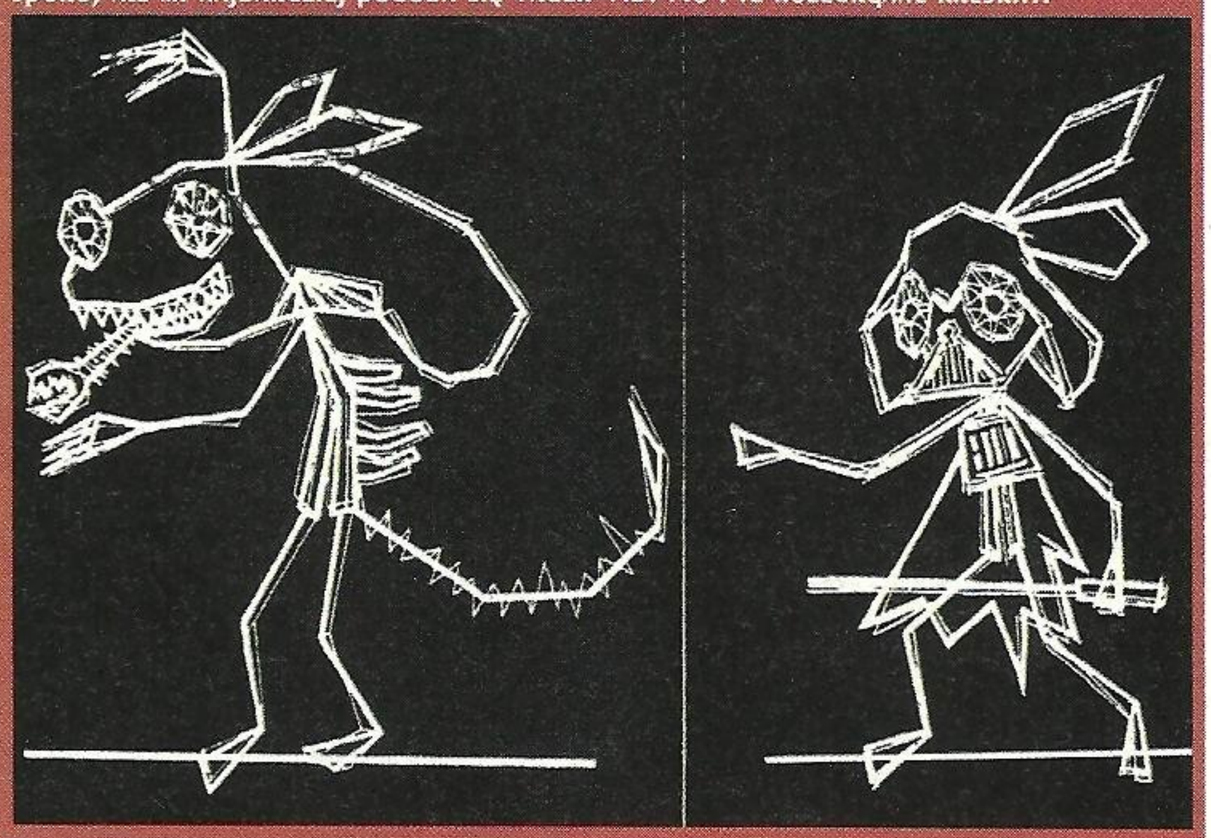
Galeria NEO PLUS

Wazzzzzaaaaaaa! Czas na rozwiązanie konkursu Vib Ribbon, a także na prezentacje nowych prac młodych twórców. Ale coś ostatnio mało kolorowych prac do mnie przychodzi, dlatego niniejszym akcja „gra za najlepszy rysunek" powraca. 3majcie sie ciepło. Fotoedytor Gulash.

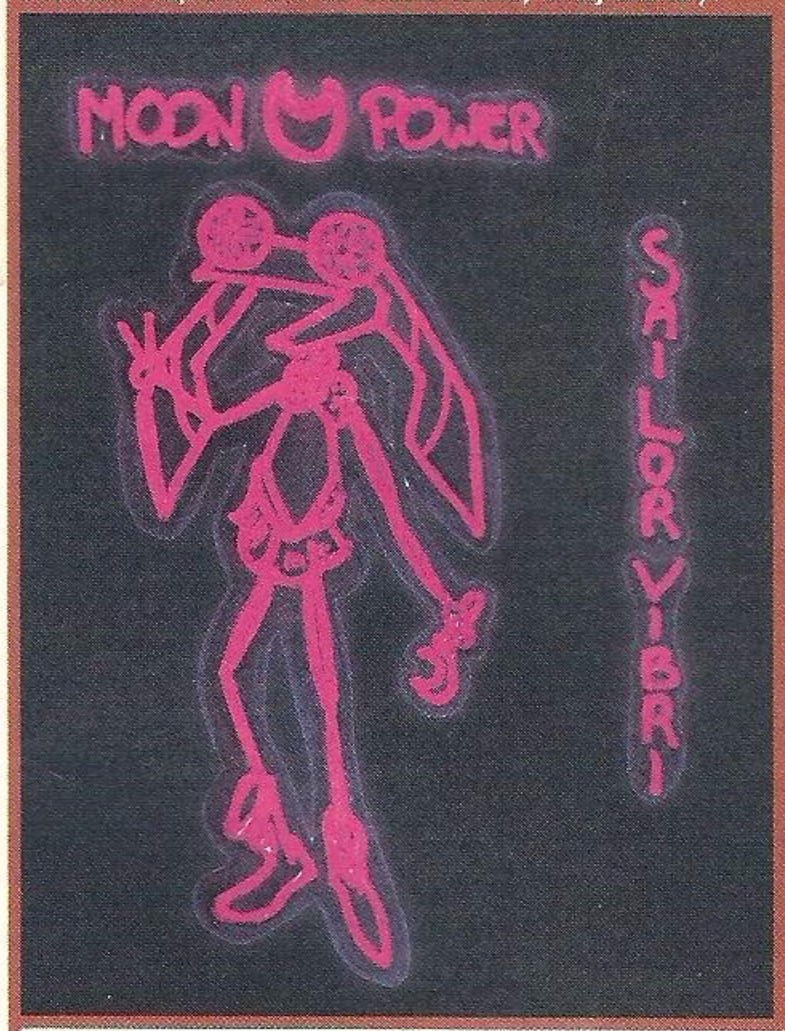
Jarek Majewski z Kozienic - wygrałeś za to specjalną edycję Viba. No po prostu czad. McFarlane byłby zachwycony tak, jak jesteśmy i my. Pierwsze miejsce!



Tomek Rogowski z Łodzi - Vib + koszula lecą do ciebie pocztą. Alien-Vib jest spoko, ale mi najbardziej podoba się Vader-Vib. No i te rozedrgane kreski...

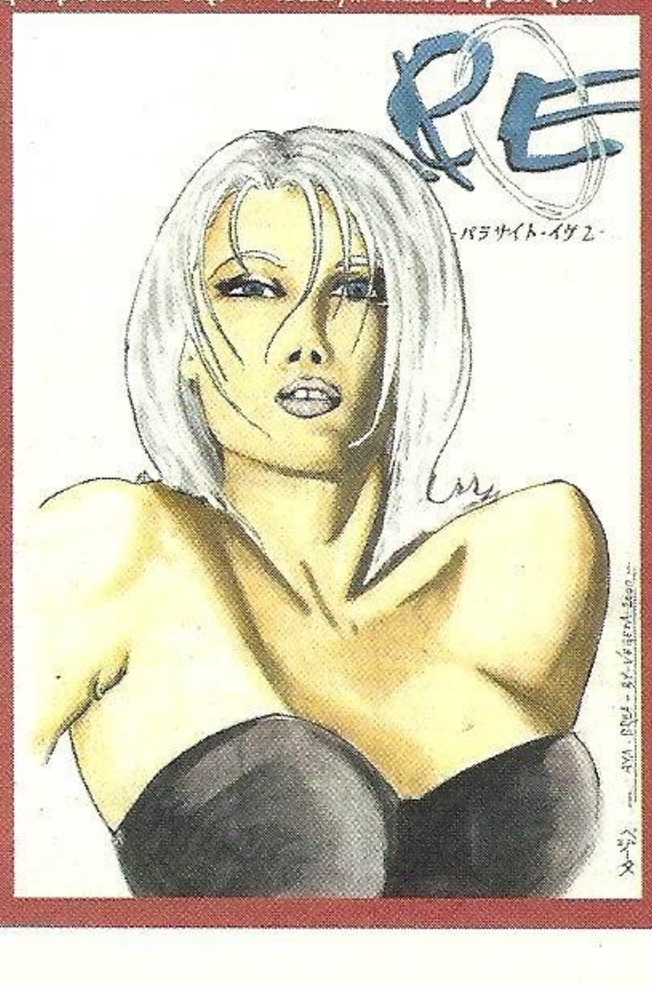


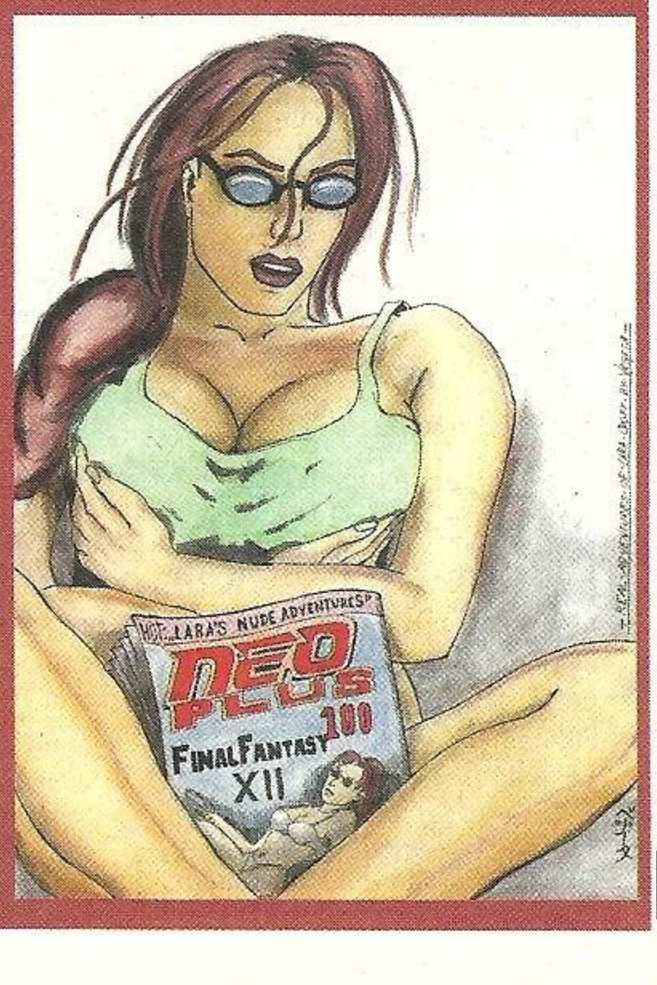
Kasia Szelenbaum z Warszawy - Hehe, no po prostu urocze. Nagroda leci do ciebie Kasiu, miłej zabawy.



Małgosia Szost z Chełma - No bardzo ładnie, moja droga. Hwoarrang, Seung Mina oraz Carlos Oliveria jak żywi. Najbardziej podoba mi się Hwo.

Vegeta z Lublina - Vegeta popracował nad twarzami, a efekty tego możecie obejrzeć poniżej. Hmmm... widać też, że jego myśli krążą wokół kobiet o obfitym biuście... Co jest jak najbardziej zrozumiałe, w końcu moje myśli też czasem...ooops, zagalopowałem się. W każdym razie zuper gut.





Astro DC Pad

ASTRO PAD to pewna alternatywa dla posiadaczy Dreamcasta. Joypad ten przypomina standardowy kontroler dołączany do tej konsoli, jest jednak przede wszystkim dostrzegalnie większy i masywniejszy. Plastik, z którego go wykonano sprawia wrażenie trwalszego i grubszego. Może jednak okazać się, że graczom o małych dłoniach (a tu np. młodszym graczom) trudno będzie kontrolować gry za pomocą tego urządzenia. Układ przycisków jest identyczny z tym, jaki spotkamy na padzie standardowym. Warto jednak podkreślić, że "spusty" znajdujące się pod palcami wskazującymi nie poruszają się już po osi obrotu (czyli po łuku), lecz wciskane wsuwają się tylko i wysuwają w specjalnym zagłębieniu obudowy. Znów wskazuje to na większą wytrzymałość pada. ASTRO PAD zaopatrzony jest także w opcję autofire, którą można zaprogramować pod dowolny przycisk akcji. Atrakcyjnym aspektem dotyczącym tego urządzenia może być jego cena - jest to aktualnie najtańszy dostępny kontroler do Dreamcasta. **Kontakt: Ultima (022) 624-78-16**

Popito Jr.

POPITO JR. Jest elektronicznym robotem naśladującym psa dla dzieci powyżej 3 lat. Ma wagę około 600g i wykonany jest z lekkiego plastiku. Ideą tego urządzenia jest możliwość komunikacji i reagowania na zachowanie użytkownika. Układ bieżny umożliwia mu dość niezdarne poruszanie się na nogach, zaś szereg czujników podczerwieni, dźwięku i nacisku służyć ma właścicielowi do wydawania podstawowych komend. Diody naśladujące oczy robota dostarczają informacji zwrotnej użytkownikowi dotyczącej "samopoczucia" robota. Może on być radosny, zły, przestraszony i śpiący. Złożone algorytmy pozwalają na zabawę z psem: może on szukać właściciela, uciekać od niego, pilnować pokoju reagując na ruch przed sobą, bawić się siedząc na dwóch łapach. Jest także prosta opcja śpiewu i tańca. Zabawka zasilana jest czterema bateriami R6 ("paluszkami"). Poza tym piesek wyposażony jest w program "zmiany osobowości" i dorastania, dzięki któremu podczas zabawy piesek "poważnieje" i zaczyna coraz częściej powarkiwać, chcąc raczej bronić właściciela, niż hasać beztrosko.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20

King Fishing

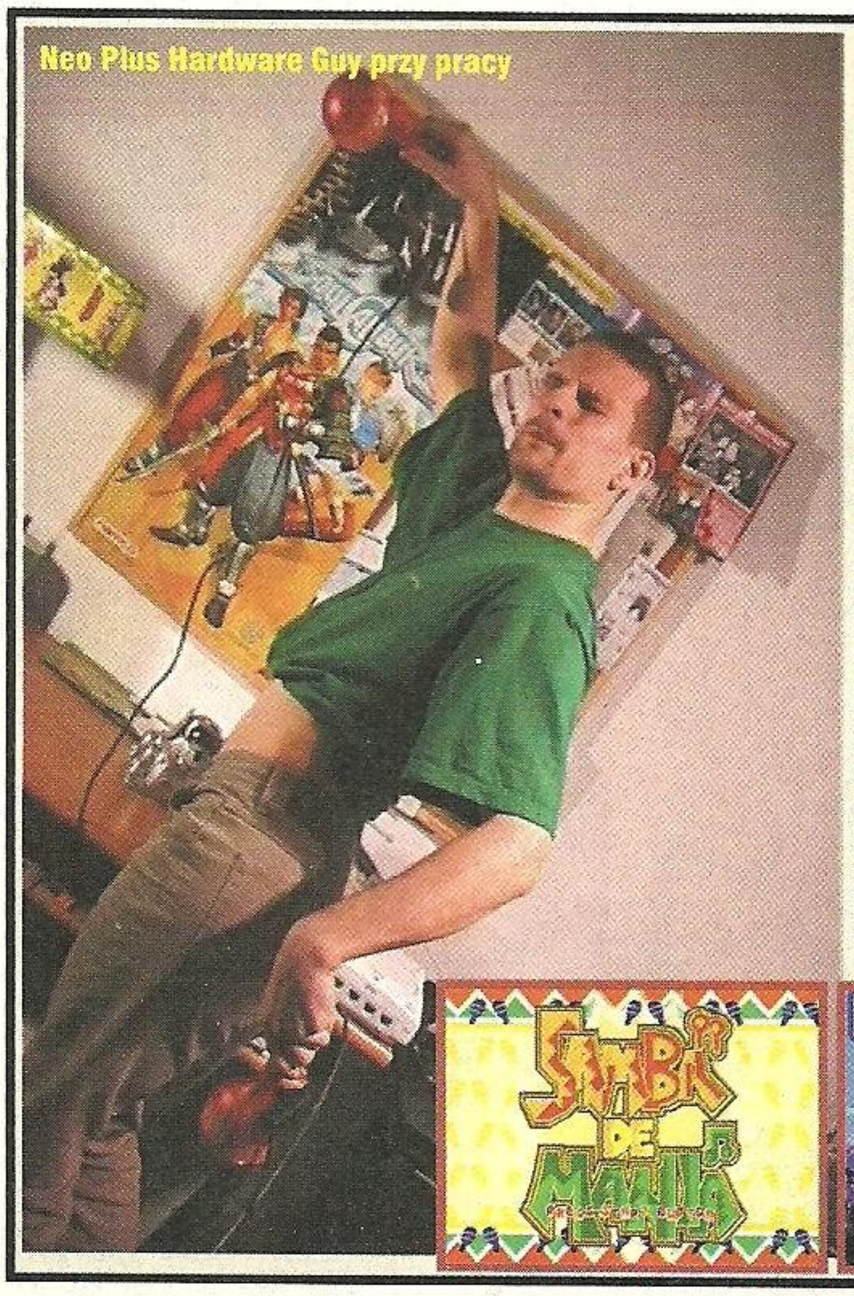
KING FISHING to minigra, którą podłącza się wprost do telewizora. Symuluje ona sport wędkarski. Urządzenie ma wygląd uciętej nad kołowrotkiem wędki. Zaopatrzone jest w cztery przyciski: reset, on/off, esc i start. Przycisk "reset" przeładowuje grę wyłączając na chwilę, a po chwili włączając urządzenie. Na obudowie jest także mała gałka sterowania, jednakowoż wędka reaguje na wychylenia i można sterować grą za pomocą samych tylko wychyleń urządzenia. Podłączając wędkę do telewizora za pomocą dwóch chinchy: audio i video mamy możliwość rozegrania turnieju wędkarskiego, poćwiczenia na akwenie i wolnego połowu. Po zarzuceniu przynęty na ekranie pojawia się widok zza zarzuconej przynęty wraz z podwodną częścią akwenu. Widać poruszające się wokół zwierzęta. Należy teraz tak manewrować przynętą, by zainteresować ryby. Po braniu, za pomocą

umieszczonego z boku wędki kołowrotka wyciągamy zdobycz. Urządzenie zasilane jest czterema bateriami R6.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20

Speed Bike

SPEED BIKE to kierownica motocyklowa do gier na Playstation. Wykonana jest całkowicie z lekkiego plastiku. Prawa rączka jest ruchoma i służy do dodawania gazu podczas gry. Nad rączkami umieszczone są manetki, które symulować mogą pracę sprzęgła i hamulca. Na tarczy obudowy znajduje się 18 przycisków: kierunkowe, R2 i L2, L1 i R1, select, start, przyciski akcji, a do tego przycisk opcji i nauki "teach", dzięki któremu gracz może dowolnie konfigurować układ przycisków. Do stołu mocuje się urządzenie za pomocą czterech przyssawek na spodzie podstawy. Całość jest dość niewielkich rozmiarów. Kierownica jest niska i ma rozpiętość ponad 30 cm. Przez to sprawia wrażenie urządzenia niewielkiego. Niemniej dobrze leży w ręku, choć bez wątpienia lepiej będą się z nią czuli gracze o małych dłoniach. Pozostaje jednak pytanie czy dla dzieci nie jest to urządzenie zbyt kruche. Zwłaszcza manetki wydają się być zbyt miękkie. **Kontakt: Manta (022) 643-54-20**



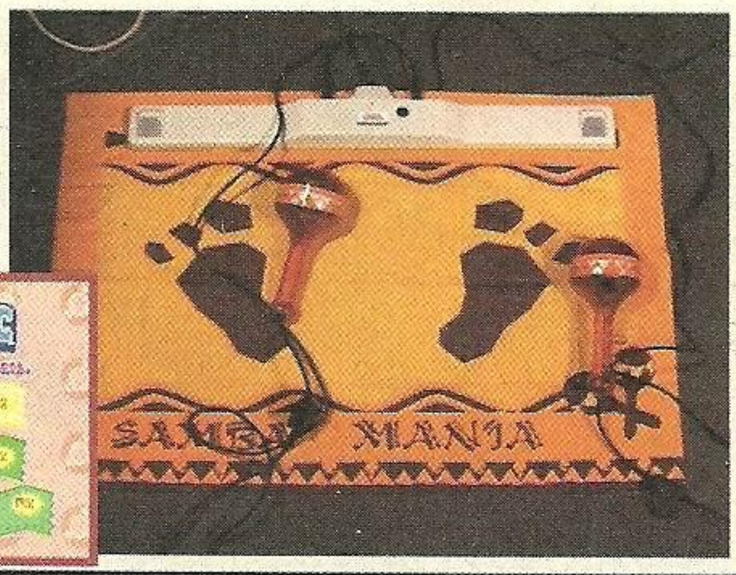
Samba de Mania

SAMBA DE MANIA to muzyczna minigra podłączana do telewizora, którą operujemy za pomocą dwóch marakasów. W jej skład wchodzą dwa marakasy, fragment parkietu i listwa z sensorami dźwięku. Po włączeniu gry mamy możliwość wybrania melodii, stopnia trudności i wysokości gracza z dokładnością do 10 cm. Wszystko za pomocą marakasów (urządzenie reaguje na wysokość trzymania kontrolerów). Gra: ze środka ekranu wylatują kuleczki i lecą w kierunku rozstawionych wokół otworków. Należy tak ustawiać marakasy, by rytmicznie wychwytywać kulki aktywując odpowiednie otworki. Są nawet opcje combo i bonusów! Zmieniają się także tła, są efekty reakcji publiczności podkreślające sukcesy gracza. Warto dodać, że zabawę ma w tym przypadku nie tylko sam grający, ale i wszyscy obserwatorzy jego poczynań (spójrzcie na zdjęcie obok). Czyżby więc pierwsza jednoosobowa party-game?

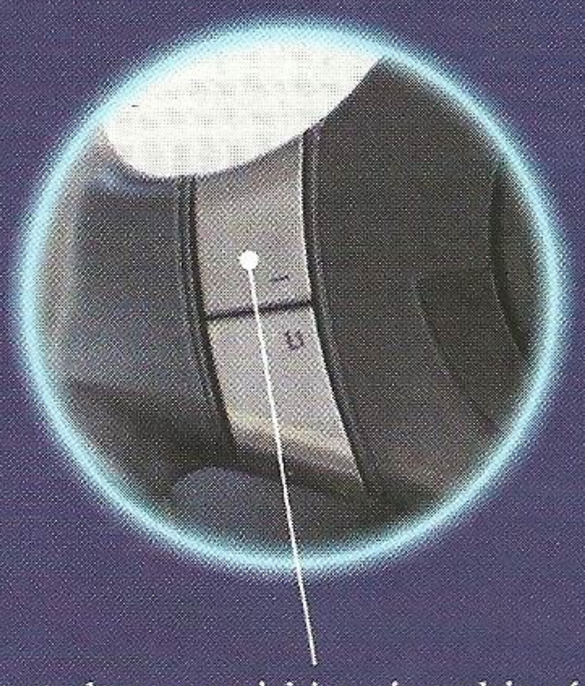
SAMBA DE MANIA czerpie garściami z SAMBA DE AMIGO na Dreamcasta. Cena gry na DC wynosi około 100 funtów, a więc w okolicach 700zł (razem ze sprowadzeniem na zamówienie).

To wszystko sprawia, że SAMBA DE MANIA, nawet mimo prostej grafiki przy dobrej cenie stanowić może niedocenianą konkurencję dla innych dostępnych tego typu urządzeń. Tym bardziej, że zabawa jest doprawdy świetna!

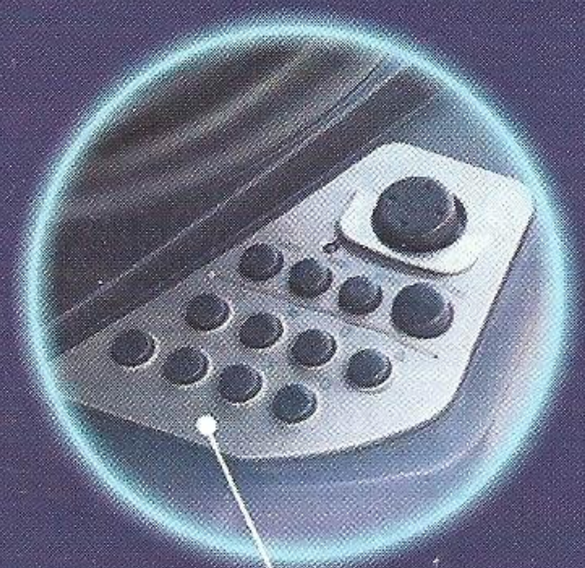
Kontakt: Manta (022) 643-54-20



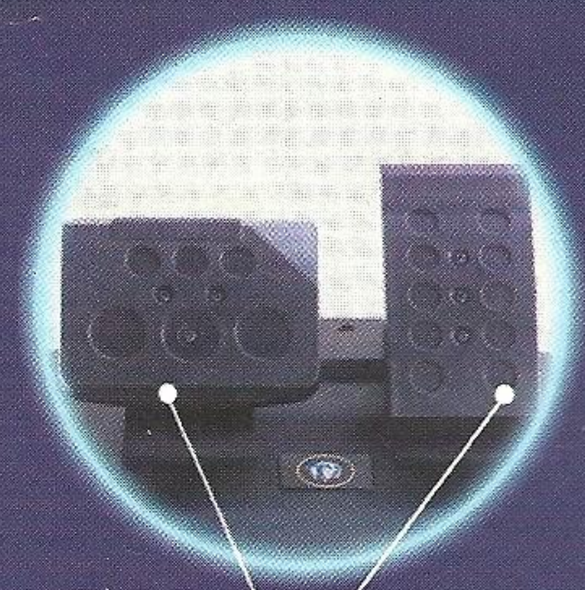
ZBIJAMY CENY ZAWODOWO!



wygodne przyciski zmiany biegów
umieszczone na kierownicy
a'la Formuła 1



centralny panel kontrolny
ułatwiający obsługę
rewelacja! (jak w Mercedesie)



idealne odwzorowanie
pedałów samochodu rajdowego,
wymaga zróżnicowanej siły nacisku
(hamulec stawia większy opór),
unikat i absolutna nowość!

PS GEARMATIC PRO

Limitowana edycja !

PlayStation.

PlayStation 2

– kierownica do Playstation i Playstation 2
– podwyższona trwałość i niezawodność
– działa z każdą grą
– posiada wbudowaną funkcję wstrząsów (Dual Shock)
– doskonale wyprofilowana kolumna kierownicy
– możliwość dowolnego programowania funkcji
– kąt obrotu koła kierownicy 180°
– instrukcja w języku polskim

„Ta nowa kierownica do PlayStation jest najbardziej estetycznym i funkcjonalnym urządzeniem, jakie widzieliśmy."
Gulash, NEO Plus, nr 09/2000

NIE PRZEGAP!

Dostępne od 15.10 do 15.12 wyłącznie w sieci

Auchan

Centra Handlowe Auchan

Gdańsk, ul. Kartuska
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.30
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 769 86 46

Mikołów, ul. Gliwicka 3
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.00
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 772 86 46

Piaseczno, ul. Puławska 46
poniedziałek-sobota od 7.30 do 21.00
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 715 86 72

Poznań-Swadzim, ul. Św. Antoniego 2
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.00
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 664 86 72

Sosnowiec, ul. Zuzanny 20
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.00
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 789 86 44

Warszawa, ul. Modlińska 8
poniedziałek-sobota od 8.00 do 21.00
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 519 86 72

OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW MAGAZYNU

Zapraszamy do skorzystania z naszej oferty zakupu Bonów Towarowych Auchan.
Dodatkowe informacje w punktach obsługi klienta, w każdym ze sklepów.

W prezencie dla naszych Klubowiczów

w dniach 27.12.2000 – 14.01.2001 specjalne rabaty:

DC, PSX, PS2, N64

-10% gry

-15% akcesoria

GameBoy

-20% gry

-20% akcesoria

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

Szczegółów szukaj na stronach 49-52 lub w sklepach Ultima:
Wola-Centrum: ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
Praga: CH „Promenada", ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87

Sprzedaż wysyłkowa: tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42.